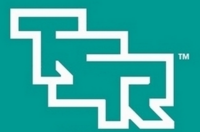
DONJONS & DRAGONS®

JEU DE RÔLES D'AVENTURES FANTASTIQUES

RÈGLES COMPAGNON

Ce jeu ne requiert pas de plateau de jeu car l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, lors d'aventures dans des donjons peuplés de monstres, de trésors et d'objets magiques.
Idéal pour 3 joueurs ou plus, à partir de 10 ans.

version restaurée et corrigée août 2022



« *Vos premiers pas sur la route de l'aventure !* »



Version restaurée et corrigée

Août 2022



Règles Compagnon

1ère PARTIE

Livret des Joueurs

PRÉFACE



Durant la révision des Règles de Base et Expert, ainsi que pendant la création de celle-ci, mon travail a été guidé par trois règles simples. Tout d'abord le jeu doit être *distrayant* sinon à quoi bon jouer ? Deuxièmement, il doit être *jouable*. Bien des détails historiquement exacts des temps médiévaux sont complexes et désorganisés – généralement bien trop humains pour être utilisés au sein d'un jeu.

Troisièmement – et peut-être surtout – il doit être *fidèle*, fidèle à l'esprit original de D&D. Cette combinaison unique de combats fantastiques et de rôles a donné naissance à un nouveau *type* de jeu, pas seulement à de nouvelles règles – ce qui est une chose très importante.

Peu de joueurs d'aujourd'hui se souviennent de l'enthousiasme présent il y a une décennie, lorsque « Tactical Studies Rules » n'était encore qu'un nouveau nom inscrit sur un nouveau jeu. Les idées étranges contenues dans ces petites boites brunes prirent le monde du jeu par surprise – et le plongèrent au sein d'un tourbillon.

Cet ouvrage est plus grand, et c'est le troisième d'une série. En le comparant aux boîtes originales, il est possible de se demander : en quoi cela est-il nécessaire ? Et d'où est-ce donc venu ?

Les idées d'origine étaient à la fois simples et complexes. Simples, car donnant de très brèves instructions pour expliquer plusieurs concepts nouveaux ; mais complexes dans leurs implications. Prenons un exemple : si un clerc est capable de créer de la nourriture et de l'eau, quelle incidence cela peut-il avoir sur la famine... sur les sièges de châteaux... sur la totalité d'un monde fantastique ? Manquant de temps, de place, et d'expérience par rapport au nouveau système de jeu, les créateurs laissèrent de côté bien des choses, pour des développements futurs. Et leur futur est désormais notre présent. L'heure est arrivée... Voici le livre Compagnon.

Les noms des créateurs du jeu se trouvent sur ces livrets ; je suis fier d'y avoir ajouté le mien. Vous trouverez dans ces pages de nombreux détails inclus dans la boîte originale et ses suppléments ; beaucoup d'autres également, devenus nécessaires. Je suis enchanté d'avoir eu l'occasion d'apporter quelque chose au jeu.

Tous mes remerciements vont à Garry Spiegle, Doug Niles, Mark Acres et Carl Smith, qui ont développé le système de combat en masse « machine de guerre » inclus dans cet ouvrage. Ils ont mêlé des années d'expérience des Wargames aux tendances actuelles des jeux de rôles. Le système résultant permet de régler le choc des armées sans figurines miniatures ni plateau de jeu – ainsi refont encore une fois surface les racines de D&D.

Je remercie Garry Spiegle pour le travail qu'il a accompli sur le développement du système de domaines, ainsi que pour le labeur qu'il a consacré aux deux ouvrages précédents. Ses contributions se sont montrées fort nombreuses.

Ce jeu ressemble à un arbre gigantesque, né des graines plantées en 1972, et même avant. Tout comme une plante a besoin d'eau et de soleil, un jeu à besoin du « soutien » convenable – d'une compagnie pour le fabriquer. Comme le dit le proverbe : « parce qu'il manquait un clou, la guerre fut perdue » ; s'il avait manqué une compagnie, le jeu de D&D aurait fort bien pu être perdu dans les méandres turbulents des années de la dernière décennie. Cet ouvrage est donc dédié au président trop souvent négligé de TSR, Inc. qui fonda cette compagnie en collaboration avec Gary Gygax et la fit grandir. Le livre D&D : Compagnon est dédié à

BRIAN BLUME

Traduction : Michel PAGEL

DONJONS & DRAGONS®

Livre un : le Compagnon des Joueurs

Frank Mentzer

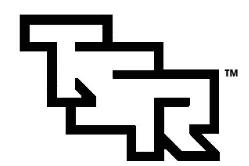
Directrice de la publication :
Anne C. Gray
Illustrations : Larry Elmore,
Jeff Easley
Conception graphique : Ruth Hoyer

AVERTISSEMENT : ce livre a été conçu pour être utilisé avec les ouvrages **DONJONS & DRAGONS** : Règles de Base (le livre rouge) et Règles Expert (le livre bleu) ; il n'explique pas les règles du jeu. Il vous est nécessaire de posséder les livres de Base et Expert avant d'utiliser celui-ci.

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs régionaux.

Première édition - Avril 1984

Version corrigée #1 - août 2022 - dd-add.fr



TSR, Inc.
PO Box 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, UK
CB14AD

TABLE DES MATIÈRES

Voici le troisième ouvrage de la série consacrée au jeu DONJONS & DRAGONS. Le premier, le livre D&D : Règles de Base, présentait le jeu et expliquait les règles s'appliquant à des personnages de niveau 1 à 3. Dans le livre D&D : Règles Expert, les personnages de niveau 4 à 14 étaient décrits ; on y trouvait également des notes concernant le monde fantastique dans lequel ils vivent.

Si vous avez débuté avec un personnage de niveau 1 et avez apprécié l'expansion du jeu dans les régions sauvages, proposée par le niveau Expert, vous êtes prêt à recevoir ce livre.

Il vous est aussi possible de l'utiliser si vous souhaitez découvrir ce qu'est la possession d'un château médiéval. Vous pourrez gouverner une terre, amener la civilisation dans des régions sauvages et disposer de tout ce qui menace votre territoire en affrontant des monstres et une puissante magie, présents sous bien des formes.

Vos aventures seront différentes de tout ce que vous connaissiez auparavant. Les personnages de bas niveau sont très occupés par leur simple survie et leur apprentissage ; mais lorsque les défis manquent de piquant, lorsque les trésors sont trop facilement découverts, il est possible de se demander : « Existe-t-il autre chose ? »

La réponse est « oui ! ». Lisez donc !

Le jeu évolue

Vos personnages ont visité des donjons, vaincu de nombreuses créatures étranges et maléfiques, découvert des trésors colossaux, fabuleux. Mais les aventures vécues par des personnages de plus haut niveau sont souvent différentes – au même titre qu'ont pu l'être les premières équipées dans les étendues sauvages et inconnues.

Pour comprendre l'évolution du jeu suivant le niveau des personnages, il est nécessaire de réfléchir à long terme.

Les personnages débutants ainsi que ceux de bas niveaux (1 à 6) apprennent les règles d'une vie aventureuse et ne songent généralement pas aux années futures. Les aventures se situant dans des donjons sont fréquentes ; quelques courts voyages en extérieurs sont le plus souvent entrepris. L'endroit où vivent les personnages peut être passé sous silence au cours du jeu. On peut aussi décider qu'il s'agit d'une pension au cœur de leur ville natale.

Les personnages de niveau « nominal » (9e ou supérieur, sauf dans le cas des petites-gens) et ceux de niveaux moyens (7 à 14) se lancent souvent dans des équipées de grande envergure : longs voyages, vastes et profonds donjons ou missions spéciales à accomplir constituent alors des aventures typiques. Le personnage achète ou construit en général une place-forte, ou bien se fixe dans le château d'un tiers en échange de services et d'un paiement. Les personnages entrant dans cette catégorie sont détaillés dans le livre D&D : Règles Expert.

Les personnages du niveau Compagnon ou plus (15 à 25) continuent l'exploration (ou la conquête) du monde. Ils peuvent devenir des PJ suzerains pour obtenir le pouvoir et la richesse, ou bien continuer leurs voyages pour accumuler gloire et connaissances. Au niveau 25, la « base d'opérations » est devenue soit un vaste château puissamment fortifié, soit une place-forte secrète. Les quêtes épiques ou les aventures se situant sur d'autres plans sont monnaie courante. Les personnages de haut niveau sont détaillés dans le présent ouvrage.

En atteignant les niveaux Master (26 à 36) les personnages réalisent leurs espoirs et leurs rêves. Ils sont (ou seront bientôt) de grandes puissances ou même les maîtres de la terre ! Leurs frontières deviennent les autres plans d'existence et les pays enchantés ; ils commencent à se préoccuper des voies de l'immortalité. Les plus grands parmi ces mortels sont entraînés vers des choses encore plus importantes, encore meilleures. Les personnages de niveau Master sont détaillés dans le livre D&D : Règles Master.

Le jeu à haut niveau

Vous voici donc avec un personnage de 15e niveau. Qu'allez-vous entreprendre ? À ce stade il a la possibilité de voyager sur de longues ou de courtes distances, ou bien de s'établir pour gouverner une terre. Ces deux chemins peuvent être enthousiasmants, fructueux et emplis d'aventures.

Que vous choisissiez l'un ou l'autre, le jeu va devenir assez différent de ce qu'il était à de plus bas niveaux. Les personnages entrant dans cette catégorie possèdent de nombreux pouvoirs et peuvent se débarrasser facilement des monstres les plus « routiniers ». Les aventures ne se limitent plus à de simples cycles « tuer le monstre – s'emparer du trésor ». Jouer véritablement son rôle devient plus important et plus intéressant.

Les personnages sont plus libres. Lorsqu'ils ont commencé leur carrière, ils avaient besoin les uns des autres, ne fut-ce que pour survivre. Désormais quelques trolls ne représentent plus qu'un peu d'exercice et non un danger mortel. Les personnages ne sont plus aussi dépendants les uns des autres ; chacun peut survivre et prospérer en tant qu'individu. Les gens en compagnie de qui on va courir l'aventure sont maintenant plus recherchés en tant qu'amis qu'en tant que gardes du corps mutuels.

Le monde dans lequel a lieu la campagne possède une grande importance à ce niveau de D&D. Bien que les donjons et les aventures en Extérieurs soient amusants, songez aux raisons d'être de vos personnages. Déterminez le but de leur vie. Choisissez leurs ambitions, qu'il s'agisse du pouvoir, de la richesse, de la gloire ou de la connaissance.

Les voies de l'immortalité

Ces voies seront expliquées en détail dans le livre D&D : Règles Master, mais il est utile d'en connaître dès maintenant quelques généralités afin de préparer l'avenir des personnages.

Après avoir atteint le niveau 26, ou plus, un personnage peut obtenir l'immortalité en suivant l'un de ces quatre chemins.

Un **dynaste** est un personnage ayant bâti un vaste et puissant empire. Sa dynastie doit être importante et régner pendant une longue période.

Un **héros** (ou héros épique) est l'incarnation des idéaux suprêmes de l'héroïsme. Il doit montrer dans chacune de ses pensées, de ses actions, tous les traits du héros épique classique. Entre autres choses, il doit se rendre en de lointains pays pour y accomplir de grandes et nobles actions.

Un **parangon** est celui ou celle qui possède en totalité sa profession. Il lui faut découvrir ou inventer de nouvelles techniques. Sa qualité de maître doit être reconnue.

Un **polymathe** est un personnage qui apprend de nombreuses choses à tous les sujets, non seulement dans le cadre de sa profession originale mais dans tous les domaines. Il doit abandonner toutes les habiletés qu'il possède pour pouvoir en gagner d'autres, devenir membre d'une unique et mystérieuse fraternité.

Voyager ou s'établir ?

À ce stade de la carrière de votre personnage, les voies de l'immortalité se situent encore dans un lointain futur ; aucune décision n'est nécessaire pour le moment. Un voyageur et un monarque établi possèdent des chances égales d'atteindre ce but ultime, l'immortalité.

Régner n'est PAS synonyme de ne jamais voyager. Cela comporte néanmoins de nombreuses obligations. Voyager permet de vivre des aventures plus nombreuses, plus enrichissantes, mais apporte moins de pouvoir. Un pays est généralement gouverné par ses suzerains et non par ceux qui le parcourent.

Lisez bien le texte expliquant pour chaque personnage la différence entre s'établir et voyager. Revoyez dans les règles sur les « domaines » les informations concernant les ressources, la population et les autres détails se rapportant au gouvernement d'un fief. Ensuite choisissez la voie que suivra votre personnage. Ce n'est pas

une décision définitive ; plus tard il vous sera possible d'essayer autre chose.

Tous les détails concernant les personnages de niveau 1 à 14 se trouvent dans le livre D&D Règles Expert. Le livre Compagnon couvre les niveaux 15 à 25, le livre Master les niveaux 26 à 36. Les sujets suivants sont traités dans cette section.

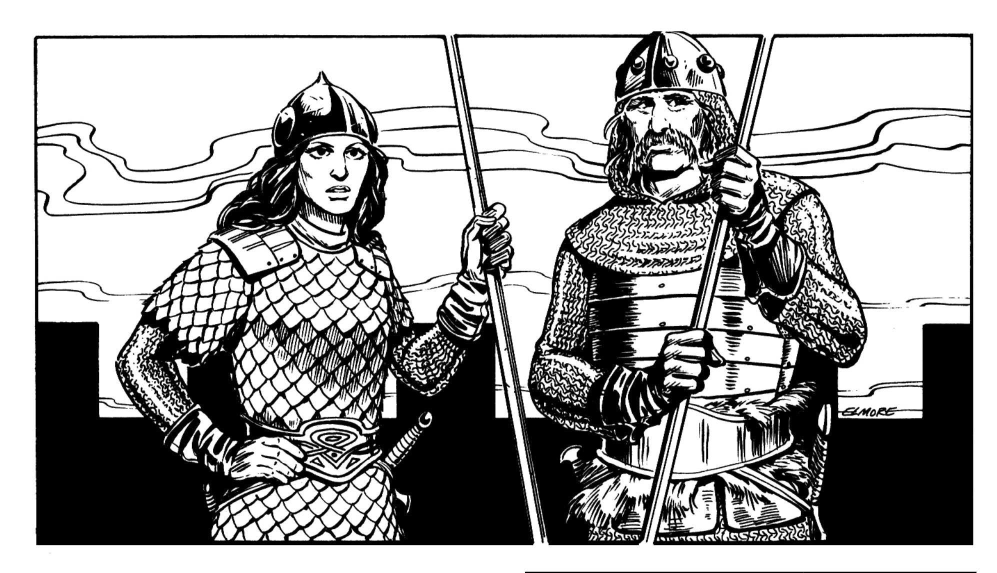
Nouvelles armes et armures
Combat à mains nues
Places-fortes
Connaissance des personnages
Descriptions des classes

Nouvelles armes et armures

Les articles suivants sont d'utilisation optionnelle. Votre MD vous dira éventuellement lesquels sont disponibles. Les armes offrent de nouvelles possibilités de combat et plusieurs ont des effets spéciaux.

Toutes les classes pouvant utiliser des épées normales peuvent se servir de l'épée bâtarde et de l'arbalète lourde ainsi que de toutes les autres nouvelles armes – à l'exception des voleurs.

Note : les armes utilisables par les personnages le sont aussi par les monstres humanoïdes !



Armures : ajoutez deux nouveaux types d'armures, le **lorica** et le **harnois**, à la liste existante. Toutes les classes d'armures se situant entre 7 et 3 sont désormais possibles (sans compter les boucliers, les protections magiques ni la dextérité.)

CA	Type	Encombrement
7	Armure de cuir	200 po
6	Lorica	300 po
5	Cotte de mailles	400 po
4	Harnois	450 po
3	Plate	500 po
(–1)	Bouclier	100 po

Armes :

Nom	Prix	Enc.	Dégâts	Portée
Épée bâtarde*	15 po	80 po	2-7 (1d6+1) à une main 2-9 (1d8+1) à deux mains	
Sarbacane	3 po (a)	6 po	Poison	3 m/6 m/9 m
Bolas	5 po	5 po	1-2 plus immobilisation	6 m/12 m/18 m
Arbalète lourde*	50 po	80 po	2-8	24 m/48 m/72 m
Matraque	5 po	5 po	1-2 plus spécial	
Filet	9 pa (b)	9 po	Immobilisation uniquement	3 m/6 m/9 m
Trident	5 po	25 po	1-6	3 m/6 m/9 m
Fouet	3 po (c)	30 po	1-2 ou immobilisation	Selon sa longueur (1,5-9 m)

(a) Ceci comprend la sarbacane et 5 fléchettes. Ajouter le prix du poison si celui-ci est disponible
(b) Prix et encombrement par mètre carré de filet.
(c) Prix et encombrement par mètre de longueur du fouet (1,5-9 m de long)
** Cette arme ne peut s'utiliser qu'à deux mains. L'attaquant ne peut pas se servir d'un bouclier et ne gagne jamais l'initiative.*

Effets spéciaux :

Niveau ou nombre de dés de vie de la victime	Bonus pour le jet de protection	Résultat en cas d'échec du jet de protection*		
		Matraque	Bolas, filet ou fouet	Sarbacane
Jusqu'à 1	Aucun	Inconscience	Immobilisation	Mort
1+1 à 3	+1	Inconscience	Immobilisation	75 % + paralysie
3+1 à 6	+2	Étourdissement	Ralentissement	50 % pv + paralysie
6+1 à 9	+3	Étourdissement	Ralentissement	50 % pv
9+1 à 12	+4	Retard	Retard	25 % pv
12+ ou plus	+5	Retard	Retard	25 % pv

** Les jets de protection sont expliqués dans la description des armes.*

MATRAQUE

Inconscience : la victime sombre instantanément dans l'inconscience et reste sans défense durant 1-100 (d%) rounds.

Étourdissement : la victime peut se mouvoir au ⅓ de sa vitesse normale, mais ne peut ni attaquer ni lancer de sort tant qu'un autre jet de protection n'aura pas été réussi. Chaque round, *après la fin de la phase de combat*, un nouveau jet de protection peut être lancé. Lorsqu'elle est étourdie la victime souffre d'une pénalité de –2 pour tous les jets de protection et de +2 pour sa classe d'armure.

Retard : la victime perd l'initiative au round suivant.

SARBACANE

Mort : la victime est immédiatement ramenée à 0 point de vie.

Paralysie : la victime est sans défense durant 1-6 tours, comme dans le cas d'une paralysie normale.

Pourcentage de points de vie : la victime perd ce pourcentage de ses points de vie originaux (aucune blessure). Cela peut provoquer sa mort si elle a déjà subi des dégâts.

BOLAS, FILET et FOUET

Immobilisation : la victime ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, ni bouger avant d'avoir réussi un nouveau jet de protection.

Ralentissement : la victime est *ralentie*, ne peut se déplacer ou attaquer qu'à ½ de sa vitesse normale. Aucun sort ne peut être lancé.

Retard : la victime perd automatiquement l'initiative au round suivant.





1. Épées

Épée bâtarde : cette arme fort prisée est similaire à une épée normale mais possède une garde (une poignée) plus longue. Elle peut être maniée à une ou deux mains. Contrairement aux autres armes à deux mains, elle ne provoque pas la perte de l'initiative, en raison de sa petite taille ; néanmoins aucun bouclier ne peut être utilisé en conjonction avec une arme à deux mains et celle-ci ne fait pas exception à la règle.

2. Projectiles et lanceurs de projectiles

Sarbacane : cette arme est constituée d'un tube de 15 cm à 1 m 20 de long. L'utilisateur y dispose une petite fléchette, ou une épine, pointe le tube vers sa cible et souffle, de façon à lancer le projectile.

En elles-mêmes les fléchettes ne sauraient causer le moindre dégât. Elles sont généralement enduites d'un poison quelconque. Si une victime est touchée elle doit lancer un jet de protection contre le poison, faute de quoi elle en subit les effets. Selon sa taille, la victime peut obtenir un bonus pour son jet de protection (voir tableau).

Bolas : cette arme se compose de courroies munies de poids sphériques en leurs extrémités. On la lance vers la victime après l'avoir fait tournoyer. Les bolas infligent par eux-mêmes des dégâts très faibles (1-2 points) mais peuvent immobiliser, ralentir ou retarder la victime.

Si le dé de toucher est 20 (sans compter un quelconque modificateur), la victime doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels faute de quoi elle est immédiatement paralysée et meurt en 3-8 (1d6 + 2) rounds de strangulation, à moins qu'elle ne soit secourue. Si elle est libérée, elle reste néanmoins paralysée durant 2-12 rounds.

Si le toucher est réussi mais que le résultat du dé n'est pas 20, la victime doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels, éventuellement avec un bonus (voir tableau). Si celui-ci réussit, l'attaque n'a d'autre effet que d'infliger des dommages. S'il est manqué, le résultat dépend de la taille de la victime (voir tableau). Un nouveau jet de protection doit être lancé durant chaque phase de combat, à tous les rounds jusqu'à ce que l'un soit réussi ; cela signifie alors que les bolas ont été enlevés.

Arbalète lourde : très similaire à une arbalète légère, celle-ci lance les mêmes projectiles (des carreaux). Contrairement à sa sœur de bois, l'arbalète lourde possède une armature métallique qui augmente sa puissance, donc sa portée et les dommages qu'elle inflige. Néanmoins son poids oblige à la manœuvrer à deux mains et la rend plus lente d'opération. Un personnage possédant une force de 18 peut tirer un carreau à chaque round, mais tout personnage plus faible ne peut le faire qu'un round sur deux, à cause du temps nécessaire à bander l'arme.







3. Armes diverses

Matraque : cette arme se présente sous la forme d'un petit sac de cuir (10 à 20 cm de long), empli de sable ou de grenaille, auquel s'attache une courroie en forme de boucle. On l'utilise généralement pour frapper une victime à la tête ou au cou, ne causant que peu de dégâts, mais provoquant éventuellement l'inconscience ou l'étourdissement.

L'utilisateur d'une matraque peut viser la tête de sa victime potentielle (à l'appréciation du MD) s'il lui est possible de l'atteindre. Si la victime est plus grande que l'assaillant, celui-ci ne peut qu'infliger les dégâts normaux.

Si la tête ou le cou sert de cible, et qu'un jet de toucher est réussi contre la classe d'armure normale de la victime, celle-ci doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels (avec un bonus éventuel ; voir tableau) ou subir les effets spéciaux déterminés par son nombre de dés de vie (voir tableau).

Filet : un filet est un assemblage régulier de corde ou de ficelle. Les plus petits (jusqu'à 3 m de côté) sont généralement utilisés pour la chasse et durant les aventures. On peut s'en servir comme d'une arme de lancer ou bien au corps à corps. Leur encombrement varie selon leur taille.

Un filet n'inflige aucun dégât à la victime mais peut l'immobiliser, la ralentir ou la retarder. Un jet de toucher normal s'impose ; s'il est réussi la victime doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels, avec un bonus éventuel (voir tableau). En cas de succès elle a réussi à éviter le filet et celui-ci est inefficace. En cas d'échec, le résultat dépend de la taille de la victime (voir tableau). Un nouveau jet de protection doit être lancé durant la phase de combat de chaque round, jusqu'à ce que l'un soit réussi – ce qui indique que le filet est désormais déchiré et inutilisable.

Un filet magique ne peut être endommagé que par le feu ou l'acide. Une victime immobilisée ne peut que se débarrasser du filet, en aucun cas l'abîmer.

Trident : légère lance de fantassin s'achevant par trois pointes barbelées, étudiées pour un usage aquatique. Toute créature très petite (30 cm de long ou moins, comme par exemple un poisson normal) frappée par un trident reste empalée sur les pointes.

Fouet : cette arme est constituée d'une longue courroie de cuir tressée, s'achevant par une poignée. Elle peut faire de 1,5 à 9 m de long. C'est une arme de corps-à-corps pouvant s'utiliser pour infliger des dégâts (1-2 points) ou pour immobiliser. Durant la phase de déclaration d'intentions du round de combat, l'utilisateur doit préciser quelle option il choisit. Dans les deux cas un dé de toucher est lancé.

S'il est réussi le fouet inflige 1-2 points de dégâts ou, si on cherche l'immobilisation, force la victime à faire un jet de protection contre les rayons mortels, avec un bonus éventuel (voir tableau).

Combat à mains nues

Le combat à mains nues a lieu lorsqu'un personnage attaque un adversaire sans se servir d'une arme. Les personnages de toutes classes et de tous niveaux peuvent attaquer à mains nues pour arrêter ou capturer un ennemi en ne lui infligeant que peu de dégâts (ou pas du tout), ou bien lorsque aucune arme n'est disponible. Note : si une arme non listée est utilisée, la procédure de combat normal s'applique (ainsi au cours d'une rixe les pichets, tables ou chaises sont considérés comme des armes non-listées).

Au cours du combat à mains nues, l'attaquant frappe son adversaire (du poing, du pied, etc.) ou tente de le saisir (en bondissant sur lui, en le fauchant, etc.). Deux systèmes sont donc utilisés ; le premier pour « frapper », comprenant tous les coups portés sans arme, et l'autre pour « lutter », ce qui inclut toutes les autres formes de combat à mains nues.

S'il le désire, le MD peut accorder un bonus de 10 % aux points d'expérience gagnés en vainquant des monstres si ceux-ci n'ont pas été abattus mais défaits en combat à mains nues.

Frapper

Restrictions

Bien que toute créature puisse tenter de frapper un adversaire, rares sont celles qui le font correctement. Le résultat d'un coup est généralement l'inconscience ou l'étourdissement. Néanmoins si l'attaquant possède moins de 4 dés de vie, le seul résultat possible est l'étourdissement.

Effets

Étourdissement : la victime est incapable d'attaquer ou de se concentrer (ne peut donc pas lancer de sort, ni utiliser d'objets magiques, etc.). Elle peut se déplacer mais au ⅓ de sa vitesse normale. De plus elle subit une pénalité de +4 sur sa classe d'armure tant qu'elle est étourdie.

Inconscience : il s'agit simplement d'un sommeil de courte durée. La victime perd connaissance et reste totalement sans défense.

Un coup n'a aucun effet si la victime est deux fois plus grande que l'attaquant (ou plus). Les petites-gens ne peuvent frapper efficacement les humains mais toutes les autres combinaisons de personnages (petites-gens contre elfes, nains contre humains, etc.) sont possibles. Déterminer la taille exacte des monstres est laissé à l'appréciation du MD.

Les créatures dont une partie du corps constitue les armes (comme des griffes) ne se battent généralement pas ainsi. Des monstres possédant plusieurs têtes peuvent ne pas être affectés (ou presque pas) jusqu'à ce que toutes les têtes aient subi un étourdissement ou une inconscience.

Certains types de créatures devraient être considérés comme complètement ou partiellement insensibles à de tels coups. Utilisez par exemple les suggestions suivantes.

Les morts-vivants, les monstres construits ainsi que toutes les gelées, moisissures et vases sont totalement immunisés.

Si un monstre ne peut être atteint que par des armes magiques, les coups n'auront aucun effet sur lui, à moins que l'attaquant ne porte un objet magique approprié (un gant ou gantelet magique dans le cas d'un coup de poing, des bottes magiques pour un coup de pied, etc.).

Les lycanthropes et autres créatures immunisées contre les armes normales mais pouvant néanmoins être atteintes sans magie, ne subissent aucun dégât lorsqu'on les frappe (à moins qu'un objet magique ne soit utilisé, comme précédemment) mais peuvent être étourdies ou assommées.

Marche à suivre pour frapper

1. Durant la phase de *déclaration d'intentions* du round de combat, le joueur annonce qu'il va frapper. S'il utilise son poing le personnage doit avoir la main vide ou choisir de déposer, voire lâcher, ce qu'il tient.
2. Les dés d'initiative et de toucher sont lancés normalement.
3. Si le coup porte, les dégâts infligés sont à la base de 0 (zéro) ; s'il s'agit d'un coup de poing, les bonus de Force (au cas où ils existent) peuvent être ajoutés (ne pas tenir compte d'éventuelles pénalités sur les dégâts dues à la Force).
4. Une victime frappée ainsi doit lancer 1d20, et soustraire du résultat son score de Constitution*. Si le total est de 1 ou plus, la victime est étourdie durant 1 round. Elle doit aussi lancer un jet de protection contre les rayons mortels avec un bonus de +4. En cas d'échec elle est inconsciente. La durée de la période d'inconscience est simplement le résultat du tirage précédent (1d20 moins la Constitution) en rounds.

*Si la victime est un PNJ dont la Constitution est inconnue, tirez ou choisissez-lui-en une. Pour les monstres, utilisez le *double* des dés de vie (sans tenir compte des plus).

Règles optionnelles pour frapper

Au choix du MD, ces règles, certaines d'entre elles ou aucune ne peuvent être ajoutées au système de combat précédent.

1. Boxe : seul un coup de poing peut provoquer l'inconscience. Tous les autres coups causeront au plus un étourdissement, mais la durée de celui-ci est déterminée par le jet de 1d20 minoré du score de Constitution.

2. Résultats : si la victime possède plus de dés de vie que l'attaquant, elle ne peut sombrer dans l'inconscience.

3. Utilisation de la Force : un personnage peut décider de ne pas utiliser toute sa force, « retenant ses coups » afin qu'aucun dégât ne soit infligé. Le personnage peut utiliser l'intégralité de son bonus de Force ou bien ne pas l'utiliser du tout (comme s'il possédait une Force de 12) ; il lui est impossible de n'en utiliser qu'une partie.

4. Victimes pouvant se régénérer : si la victime a le pouvoir de se régénérer (grâce à un anneau, par exemple), la durée de son inconscience est diminuée. Chaque point de son pouvoir équivaut à un round d'inconscience. Par exemple, un troll (régénérant 3 pv/round) plongé dans l'inconscience pour 8 rounds se réveillerait au bout de seulement deux rounds.

5. Règles additionnelles concernant les guerriers : ces options supplémentaires, réservées aux guerriers et aux demi-humains, peuvent s'appliquer à tous les coups portés à mains nues.

Parade : au lieu d'attaquer, le personnage peut obtenir un bonus de –5 sur sa classe d'armure en parant le coup à l'aide d'une arme.

Attaques multiples : les personnages et demi-humains de haut niveau ont la possibilité de porter des attaques multiples (2 par round au niveau 12, 3 par round au niveau 24, 4 par round au niveau 36). De plus les formes de ces attaques peuvent être différentes ; un personnage en effectuant deux peut, s'il le désire, utiliser une fois une arme (ou un sort, un objet magique) et frapper une deuxième fois à mains nues.

Coup « dévastateur » : lorsqu'il frappe du poing, le personnage peut accepter une pénalité de –5 sur son dé de toucher et abandonner l'initiative. Si le coup atteint sa cible, le jet de protection de la victime s'effectue à –4, annulant donc le bonus de +4 normal. De plus toutes les créatures peuvent être affectées : un monstre deux fois plus grand que l'attaquant n'est pas immunisé contre les coups « dévastateurs ».

Lutter

Restrictions

Les personnages de tous les niveaux et la plupart des monstres humanoïdes sont capables de lutter. Cette option doit être choisie au moment de la *déclaration d'intentions* en début de round.

Lorsqu'on tente de lutter contre des adversaires armés, ceux-ci gagnent automatiquement l'initiative. Les monstres non-intelligents choisiront toujours une attaque normale plutôt que la lutte, à moins qu'ils ne soient contrôlés.

Plusieurs types de créatures sont immunisés contre tout ou partie des effets de la lutte. Utilisez par exemple les suggestions suivantes : les morts-vivants ne possédant pas de forme matérielle (spectres, apparitions, etc.), les vases, les gelées, les limons et les créatures similaires ne peuvent être attaquées par la lutte. Seuls des opposants se trouvant sous la même forme peuvent lutter contre des créatures éthérées ou élémentales.

Les pouvoirs de « contact » spéciaux (perte d'énergie, pétrification, etc.) fonctionnent normalement au cours d'une lutte. Par exemple une personne luttant contre un cockatrice doit

lancer chaque round un jet de protection contre la pétrification, tant qu'il est en contact avec le monstre.

Préparation à la lutte

Avant de commencer à jouer, déterminez la capacité de lutteur (CL) de chaque personnage, comme suit :

a. Diviser le niveau du personnage par deux en arrondissant les fractions au chiffre supérieur.

b. Ajouter les bonus (ou soustraire les pénalités) dues à de fortes (ou de faibles) Force et Dextérité.

c. Déterminer la classe d'armure du personnage sans tenir compte des protections magiques ni des bonus de dextérité. Ajouter ce résultat au total. En ce qui concerne les monstres, le MD doit calculer le CL comme suit :

a. Multiplier le nombre de dés de vie du monstre par 2.

b. Si le monstre ne porte pas d'armure, ajouter 9. Si le monstre porte une armure (orque, kobold, géant, ogre et autres humanoïdes), ajouter sa classe d'armure plutôt que 9.

Marche à suivre pour lutter

Chaque adversaire engagé dans une lutte (qu'il attaque ou qu'il défende) lance 1d20 + CL à chaque round ! Le premier lutteur à remporter trois lancers de suite immobilise son adversaire au sol.

1. Durant le premier round de lutte, chaque combattant lance ld20 et ajoute son CL au résultat. Le total le plus haut l'emporte ; un score nul signifie qu'aucune prise n'a été effectuée. L'opposant ayant obtenu le plus grand chiffre saisit l'autre (il peut aussi choisir de frapper, avec ou sans arme.)
2. Au round 2, si l'un des adversaires a été saisi, lancer à nouveau les dés (1d20 + CL pour chacun) et si le même lutteur l'emporte, la victime tombe. Sinon elle se libère de la prise : on recommence alors au 1.
3. Au troisième round, si la victime est tombée, lancer de nouveau les dés et si le même lutteur est encore vainqueur (pour la troisième fois consécutive) la victime est immobilisée au sol. Sinon elle parvient à se relever : on recommence alors au 1.

Effets

Une victime immobilisée ne peut rien faire. S'il le désire, son adversaire peut lui infliger 1-6 points de dégâts par round (plus le bonus de Force). Ceci n'est pas obligatoire et l'intention d'infliger des dégâts doit être déclarée en début de round.

La victime peut lancer un jet de protection pour éviter de recevoir les dégâts. De plus si le résultat de ce jet est un 20 « naturel » (le résultat du dé sans compter aucun ajustement) elle échappe à l'immobilisation (se relève).

Si un groupe a immobilisé un unique adversaire, tous les attaquants peuvent infliger des dégâts mais le défenseur ne lance qu'un seul jet de protection.

Lutteurs multiples

Lorsque 3 personnages ou plus décident au même moment de lutter, noter celui qui possède le plus haut CL (on le nommera ci-après « leader »). Ce score est utilisé pour la totalité du groupe en le modifiant de la manière suivante :

1. Pour chaque membre du groupe possédant ½ des dés de vie du leader (ou moins) ajouter 1 au CL du groupe.
2. Pour chaque membre du groupe possédant plus de ½ des dés de vie du leader, ajouter 5 au CL du groupe.

Lorsqu'une créature a immobilisé un lutteur au sol et est alors attaquée par un autre, elle peut soit relâcher la victime immobilisée et se défendre normalement, soit maintenir sa victime et tenter de se défendre contre la nouvelle attaque en acceptant une pénalité de –4 sur son CL. Aucune victime ne peut être saisie lorsque l'on en maintient déjà une au sol. Chaque tirage remporté par la créature signifie simplement qu'elle a évité la nouvelle attaque tout en continuant de maintenir son premier adversaire au sol.

Quatre attaquants au plus peuvent lutter contre un adversaire de même taille qu'eux, 8 contre un adversaire mesurant le double, 12 contre un adversaire mesurant le triple et ainsi de suite.

Règles optionnelles pour lutter

Au choix du MD ces règles, certaines d'entre elles ou aucune, peuvent être ajoutées au système de combat précédent.

1. **Immobilisation instantanée** : lorsqu'en comparant les jets de dés (CL + 1d20), le total de l'un des adversaires est supérieur de 20 ou plus à l'autre, le perdant est instantanément immobilisé.
2. **Ajustements de classes** : il est possible de faire jouer la classe du personnage dans le calcul de son CL en effectuant les ajustements suivants : –1 pour les magiciens ; +1 pour les guerriers, les nains et les voleurs ; aucun ajustement pour les autres classes.
3. **Adversaires possédant des attaques multiples** : si une créature possédant des attaques multiples est immobilisée au sol, l'une de ses attaques est annulée par chacun des adversaires participant à l'immobilisation. Par exemple un troll immobilisé par deux adversaires ne pourrait ni mordre, ni utiliser une de ses mains. Néanmoins il pourrait attaquer chaque round à l'aide de sa seconde main.
4. **Jets de dés simplifiés** : au moment de la comparaison des résultats des dés (CL + 1d20), soustraire le CL le plus bas au plus élevé ; l'adversaire possédant le CL le plus élevé ajoute à ce total le résultat du d20 pour obtenir la différence nette.

Récapitulation

En utilisant le système de combat à mains nues, les personnages sont capables d'accomplir des actes héroïques – forcer au sol de gigantesques adversaires ou bien échapper à l'emprisonnement alors qu'aucune arme n'est à portée de main. Le combat à mains nues est en fait le plus répandu et peut désormais être utilisé aussi souvent que désiré.

Ces règles peuvent s'appliquer à toutes les attaques à mains nues. Les géants peuvent tenter d'écraser les petites-gens sous leurs pieds, les personnages d'utiliser un bouclier pour « bousculer » un adversaire (ces deux attaques se résolvent grâce aux règles pour frapper). Si un ver violet attaque une ville, les gardes peuvent essayer de s'empiler en masse sur la créature plutôt que de risquer d'être avalés en combattant normalement (mais des dizaines d'hommes seraient nécessaires pour stopper le monstre).

Il est conseillé au MD et aux joueurs d'expérimenter ces règles et de décider ensuite de les utiliser ou non. Néanmoins si le MD n'autorise pas le combat à mains nues, il devra également décider de la marche à suivre lorsque les personnages tenteront une action de ce type. Si par exemple un membre d'un groupe est enchanté, d'une façon ou d'une autre, et qu'il attaque d'autres personnages, ceux-ci souhaiteront probablement l'arrêter sans lui causer de dégâts. C'est une décision fort raisonnable mais seul le combat à mains nues (ou la magie) permettra de venir à bout d'une telle situation.

Les places-fortes

Places-fortes humaines

Tout personnage de niveau nominal ou supérieur peut posséder une place-forte. Celle-ci peut être achetée, construite (si on dispose d'une terre) ou prise. Il est possible de demander à un souverain une portion de territoire ou une place-forte, à moins que l'on ne découvre un endroit inoccupé et que l'on s'y installe. Néanmoins un personnage propriétaire d'une place-forte n'est pas obligatoirement un souverain. Votre MD vous expliquera ce que vous devrez faire pour le devenir.

Places-fortes demi-humaines

Tout personnage demi-humain peut construire une place-forte lorsqu'il atteint le niveau maximum. Si son clan en possède une plus petite, il voudra s'installer dans la nouvelle. Dans le cas contraire, il la soutiendra en y envoyant jusqu'à 40 % de sa population. Le chef politique d'un clan est appelé *maître du clan*, son chef spirituel *gardien de la relique*. Un personnage-joueur ne peut généralement pas accéder à l'un de ces titres ; ils requièrent énormément de travail et de temps, n'en laissant pas pour courir l'aventure. Le plus haut rang que puisse atteindre un PJ demi-humain est souvent *protecteur du clan*. Celui-ci sert le clan, peut tout à fait être propriétaire de sa place-forte, mais n'en contrôle pas les membres.

Les races demi-humaines s'occupent peu des questions politiques humaines ; les maîtres de clan pas plus que les gardiens ne cherchent à obtenir de titres de noblesse. Un PJ protecteur de clan *peut* par contre rechercher et acquérir un titre (baron, comte, etc.) en représentant le clan auprès des humains. Il doit d'abord obtenir la permission du maître et du gardien mais c'est là pratique courante (surtout si le PJ est propriétaire de la place-forte).

Vous trouverez des renseignements supplémentaires sur la relique du clan dans chaque description de classe demi-humaine (pages 29-31). Votre Maître du Donjon vous dira ce que peut entreprendre votre personnage dans le cadre de la campagne en cours.

Régions inexplorées...

La vie y est rude mais parfois plus simple que dans les contrées « civilisées ». Le pionnier des régions sauvages affronte des problèmes de survie immédiate, combat des monstres en maraude et doit repousser des hordes barbares tout en tentant d'attirer d'autres colons. Des années peuvent s'écouler avant que la nouvelle communauté vive en paix.

... ou civilisation ?

Les territoires « civilisés » ont un propriétaire qui y vit, ou bien se contente de proclamer ses droits sur le pays et de le gouverner à distance. Bien des souverains établis ont des difficultés à maintenir l'ordre ; de nombreuses parties du royaume sont en fait des « terres frontières » où des aspects de la vie sauvage se mêlent librement à ceux de la vie civilisée, où certaines personnes ne croient peut-être même pas à l'existence de leur souverain ! Les possesseurs de grands territoires cherchent souvent des hommes désireux de les aider, leur offrent des terres et des titres en échange de leur loyauté et de leurs services. Si votre personnage s'établit dans une région civilisée, il aura moins de problèmes de survie mais beaucoup plus avec les autres gens.

Les renseignements suivants ne sont pas indispensables au jeu mais sont fournis pour constituer une toile de fond plus détaillée dans le cadre d'une campagne.

Le personnel

Toute place-forte est entretenue grâce au travail de nombreuses personnes – le « personnel ». L'importance de celui-ci peut varier grandement suivant le titre du souverain, la taille de la place-forte et ainsi de suite. Les détails suivants sont applicables à une place-forte humaine « typique ».

Tous les membres du personnel sont de la même race que le PJ, car un mélange pourrait être source de troubles. Il est possible de cantonner des soldats dans une place-forte – en « garnison » – mais de la même façon des problèmes surgiraient (combats, insubordination) s'ils étaient de races différentes.

Le souverain est directement servi par les *suivants* et les *serviteurs*. Un suivant est une personne de noble naissance ou un sujet particulièrement loyal. Un serviteur est un domestique fidèle dont la charge est souvent héréditaire. Parmi les serviteurs les plus courants on peut citer l'armurier, le barbier, le charpentier, le caviste (le sommelier) ; les cuisiniers, le crémier, le fauconnier, le forestier, le jardinier, les garçons d'écurie, le maître de chiens, le meunier, le portier, le potier, l'éleveur de volailles, le maçon et les brodeuses.

Corvée paysanne

La plus grande partie du travail normal est exécuté dans une place-forte par des paysans, sans qu'il soit besoin de les payer ; c'est là leur devoir. Valets de chambre, gardiens de troupeaux et autres sont entraînés et nourris, mais on ne leur fournit rien d'autre – pas même un lit.

Le nombre de paysans disponibles est déterminé par la population. Chaque famille compte en moyenne 5 personnes ; 5 % des paysans sont toujours disponibles pour servir le souverain. Dans une baronnie de 100 familles (500 personnes) par exemple, le baron possède 25 domestiques paysans. Le total des habitants d'une place-forte se compose desdits domestiques, des serviteurs, des suivants et de leur famille. Lorsque viennent des visiteurs, 5 % supplémentaires des paysans peuvent être utilisés comme domestiques si nécessaire. Dans les domaines importants cependant, même les 5 % originaux ne sont pas toujours tenus de servir tous en même temps – hormis pendant les tournois.

Conseillers et personnes officielles

La plupart des souverains possèdent des conseillers qui s'occupent des nombreux détails du domaine et de la place-forte, de même qu'ils le conseillent lorsque cela est nécessaire. Le plus souvent, ce sont l'artilleur, le capitaine de la garde, le chapelain, le gouverneur, le héraut, l'ingénieur, l'intendant, le magiste, le magistrat en chef, le maître d'hôtel, le sage et le sénéchal.

Il est possible que l'administration du domaine et de la place forte nécessite d'autres personnages officiels, notamment un bailli, un chambellan, des gardiens, des magistrats, des marshals, un palefrenier, des prévôts et des shérifs.

Lorsque les salaires ne sont pas notés dans la liste ci-dessous la personne officielle est payée comme un mercenaire (Livre Règles Expert, p. 24)

Un **artilleur** (750 po/mois) est un suivant spécialisé dans les armes de siège (Voir catapulte et bélier, livre Règles Expert page 47). Il conseille également le souverain pour certains détails militaires. Un artilleur est généralement un guerrier, de niveau 3-5.

Un **bailli** est un officiel mineur, chargé d'une section de la place-forte (les prisons, les murs, la tour, etc.).

Le **capitaine de la garde** (4000+ po/mois) commande tous les gardes personnels du souverain, poste les factions à l'intérieur de la forteresse et est responsable de la sécurité du souverain – ainsi que de celle du trésor. C'est généralement un guerrier de niveau 9 ou plus.

Le **chambellan** supervise le personnel de nettoiement et de service à table.

Le **chapelain** (500+ po/mois) est le clerc en chef de la forteresse – et peut-être du domaine. Ce titre s'ajoute à celui qu'il possède normalement. La modicité relative de son salaire vient de ce que 10 % des gains du domaine doivent être versés à la théocratie. Si cette dîme n'est pas payée le chapelain ne servira pas le souverain.

Un **gardien** est une personne chargée de la protection d'une certaine partie du domaine. (garde-chasse, garde-champêtre etc.).

Un **gouverneur** (2000 po/mois) est un suivant important, responsable de tous les aspects militaires de la place-forte, à la fois offensifs et défensifs. C'est généralement un guerrier de niveau 5-9.

Un **héraut** (300-500 po/mois) est un suivant connaissant les armes, les symboles et les sceaux de la plupart des domaines proches et éloignés. (l'héraldique est un sujet trop vaste pour être abordé ici ; consultez votre bibliothèque municipale). Le héraut se charge également des proclamations, autant dans les diverses cours que dans l'enceinte de la place-forte. Il est familier avec les exigences de l'honneur et de la chevalerie, ce qui lui permet de conseiller le souverain lorsque c'est nécessaire.

Un **ingénieur** (750 po/mois) est un employé spécialisé dans les constructions – de routes, douves, bâtiments, murailles et ainsi de suite (Règles Expert page 26).

Un **intendant** tient les livres de compte. Il est responsable de l'enregistrement des impôts, des dîmes, des cadeaux etc. Son entretien est de 500 po par mois.

Un **magiste** (3000+ po/mois) est un magicien de 9e niveau ou plus, responsable de toute la magie que nécessite la place-forte, y compris pour sa défense. Le magiste peut posséder sa propre tour en un autre endroit et ne venir que lorsqu'on a besoin de lui. Il peut coûter jusqu'à 10.000 po/mois, voire plus, selon son niveau.

Un **magistrat** se déplace de ville en ville, de village en village, à l'intérieur d'un domaine et fait office de juge auprès des paysans.

Le **magistrat en chef** (2000 po/mois) est un juge agissant pour le compte du souverain. Il s'instruit également des lois du domaine suzerain (s'il y en a un) et en informe son maître. Le magistrat en chef a autorité sur les shérifs et les autres magistrats.

Le **maître d'hôtel** (1000 po/mois) est responsable de toutes les affaires journalières de la place-forte, notamment de la préparation des repas, des travaux ménagers et ainsi de suite.

Un **marshal** est un guerrier âgé, engagé pour l'entraînement des soldats et des gardes.

Un **palefrenier** est chargé des soins et de la nourriture des chevaux et autres animaux.

Un **prévôt** est un collecteur d'impôts.

Un **sage** (2000 po/mois) est un spécialiste des sciences et des connaissances peu répandues (voir Règles Expert, page 26).

Un **sénéchal** est la personnalité la plus importante d'une place-forte, à l'exception du souverain. Il reçoit ses appointements de ce dernier. Le sénéchal est responsable de toutes les choses dont le souverain n'a pas le désir de s'occuper. Il le remplace lorsqu'il est absent.

Un **shérif** est un policier chargé de faire respecter la loi, de mener les enquêtes et de procéder aux arrestations (pour les jugements, on porte l'affaire devant un magistrat).

Positions particulières

Lorsqu'un souverain est le suzerain d'autres nobles (comtes ou plus puissants), ses vassaux peuvent lui envoyer leurs fils et leurs filles comme serviteurs et pour qu'il procède à leur entraînement.

Un **écuyer** est le fils d'un noble faisant office de serviteur tandis qu'on l'entraîne comme guerrier. Lorsqu'il obtient le titre de comte, un PJ se voit offrir 1-6 écuyers par ses vassaux. Les écuyers deviennent des guerriers de niveau 1 au bout de 6 mois d'entraînement et gagnent par la suite au moins 1 niveau d'expérience par an. L'entraînement d'un écuyer se termine lorsque celui-ci atteint le niveau 5 ; il rentre alors chez lui et est généralement remplacé par un autre (un débutant). Les chevaliers se voient généralement attribuer 1-3 écuyers par leur suzerain.

Une **dame de compagnie** est la fille d'un noble vivant dans le domaine du souverain, faisant office de servante mais cherchant en réalité un époux. 1-4 dames de compagnie seront envoyées au PJ, si et seulement si celui-ci est une femme (comtesse) ou s'il est marié. Les dames de compagnie sont instruites et étroitement surveillées par un chaperon vivant dans la place-forte.



Activités secondaires des personnages

Lorsque l'on joue le rôle d'un personnage fantastique, bien des choses sont ignorées et rarement, voire jamais, mentionnées au cours du jeu. Par exemple il est nécessaire qu'un aventurier nettoie et huile ses armes, son armure ; *quelqu'un* fait le petit déjeuner ; et certaines personnes ronflent probablement en dormant. Mais toutes ces choses n'ont aucune influence sur l'aventure ni sur le jeu.

Un personnage possédant un fort Charisme pourra jouer les « beaux parleurs » au cours d'une négociation – que le joueur en soit capable ou non. Il vous suffit donc de rappeler au MD votre ajustement au tirage de réaction ; le MD doit considérer les actions et les capacités du personnage, pas celles du joueur.

Il appliquera le même principe à bien des situations du jeu. Un système couramment utilisé est *un tirage sur la caractéristique* – lancer un dé, ou plusieurs, et comparer le résultat avec l'une des caractéristiques pour déterminer l'échec ou le succès. Un résultat inférieur ou égal à la caractéristique, sur 1d20, signifie le succès (il est possible d'utiliser aussi 3d6, 4d6 ou 5d6 pour les tâches difficiles). Si par exemple un personnage tente de déplacer un gros rocher, le MD pourra lui faire faire un tirage sur la Force.

Si le MD désire intégrer au jeu des énigmes ou des devinettes, il ne lui est pas nécessaire de toutes les poser aux joueurs. Un personnage peut résoudre une énigme en réussissant un tirage sous l'Intelligence. Certaines des énigmes peuvent être intéressantes et méritent qu'on s'y attarde – mais on ne devrait pas demander aux joueurs *d'être* à ce point leurs personnages. Un Magicien possédant une intelligence de 18 est sans doute beaucoup plus intelligent que la plupart des joueurs !

Après avoir atteint le niveau « nominal », les personnages connaissent leur profession et ne commettent plus de grossières erreurs. Bien que le joueur d'un voleur puisse oublier de mentionner un détail en examinant un coffre au trésor, le personnage ne fera pas une telle erreur – le MD peut donc tout à fait signaler au joueur la manipulation correcte. Un lanceur de sorts serait de la même façon capable d'utiliser correctement ses sorts ; si le joueur commet une petite erreur, le MD peut le corriger (selon la situation).

Il serait bon que le MD et les joueurs discutent de ce point et décident de ce qui doit être joué, ce qui doit être supposé. Efforcez-vous de ne pas rendre la tâche des joueurs trop aisée – ni trop difficile.

Ce principe des connaissances possédées par un personnage est fréquemment utilisé dans le jeu au niveau compagnon. Un personnage possédant une place-forte, par exemple, se chargera aisément de toutes les tâches routinières d'administration, d'inspection et ainsi de suite ; on considère donc dans les règles relatives aux domaines que ces actions sont effectuées en dehors du temps de jeu.

De nombreuses choses restent à découvrir et à explorer dans l'univers de D&D. Mais il est temps que vous vous désintéressiez des détails mineurs pour vous consacrer à des choses plus importantes. Évitez de vous enliser dans des problèmes qui n'en valent pas la peine et concentrez-vous sur le plaisir qu'apporte le jeu.


ELMORE

Descriptions des classes de personnages

Classes de personnages humains

Clerc

Un clerc de 15-25e niveau est appelé patriarche, si c'est un homme ou matriarche si c'est une femme. Les sorts, de même que les tableaux suivants, concernant les points d'expérience, les jets de protection et le vade retro des morts-vivants sont destinés aux clercs de tous les types et doivent être combinés avec les tableaux compris dans le livre D&D : Règles Expert.

11, 9 ou 7 = Chiffre total nécessaire pour réussir une répulsion (2d6).

R = Réussite automatique du vade retro pour 2d6 dés de vie de morts-vivants

D = Destruction automatique de 2d6 dés de vie de morts-vivants

D+ = Destruction automatique de 3d6 dés de vie de morts-vivants

D# = Destruction automatique de 4d6 dés de vie de morts-vivants

TABLEAU D'EXPÉRIENCE DES CLERCS

		Nombre de sorts par niveau de sort						
Ni.	XP	1	2	3	4	5	6	7
15	800.000	6	5	5	3	3	3	–
16	900.000	6	5	5	4	4	3	–
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5

TABLE DE VADE RETRO

	Niveau du clerc								
Mort-vivant	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25
Squelette	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Zombie	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Goule	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Nécrophage	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Apparition	R	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Momie	R	R	D	D	D	D	D	D	D+
Spectre	7	R	R	D	D	D	D	D	D
Vampire	9	7	R	R	D	D	D	D	D
Âme	11	9	7	R	R	D	D	D	D
Entité	—	11	9	7	R	R	D	D	D
Esprit	—	—	11	9	7	R	R	D	D
Ombre des ténèbres*	—	—	—	11	9	7	R	R	D
Liche*	—	—	—	—	11	9	7	R	R
Spéciaux*	—	—	—	—	—	11	9	7	R

** Les ombres des ténèbres, liches et les morts-vivants « spéciaux » seront décrits dans le livre D&D : Règles Master.*

TABLEAU DES JETS DE PROTECTION DES CLERCS

Niveau :	13-16	17-20	21-24	25
Rayon mortel ou poison	6	5	4	3
Baguettes magiques	7	6	5	4
Paralysie ou pétrification	8	6	5	4
Souffle de dragon	10	8	6	4
Bâtonnets, bâtons ou sorts	9	7	5	4

Devenir propriétaire d'une terre

Un clerc choisissant d'abandonner les voyages doit avant de construire une place-forte se rendre auprès d'un de ses supérieurs – dignitaire de l'église ou souverain politique – pour lui demander une terre. Celle-ci lui est généralement accordée, à moins qu'il n'ait connu dans le passé des problèmes avec son supérieur ; en ce cas on lui demandera peut-être d'accomplir une tâche – comme une quête – avant de lui offrir la terre.

(Selon le degré de civilisation et les lois politiques qui gouvernent le monde de la campagne, le MD doit décider de la capacité de l'église du clerc d'accorder un tel don).

Un clerc devenu propriétaire peut désormais avancer dans la hiérarchie de la théocratie (le gouvernement de l'église). D'autres territoires peuvent être acquis, d'autres hommes « normaux » s'installeront autour de la place-forte du clerc et de ce fait surgiront des ressources nouvelles.

Choisir le voyage

Un clerc désirant continuer ses pérégrinations peut choisir entre deux voies : celle de la civilisation et celle des étendues sauvages.

Au sein du monde civilisé, le clerc recherche généralement l'occasion d'aider les gens du même alignement que lui (quel qu'il soit). Il peut voyager seul, en compagnie de servants ou même d'autres clercs. Les détails suivants s'appliquent aux clercs ne possédant pas de terre.

1. Le clerc ne peut augmenter son autorité au sein de la théocratie (le gouvernement de l'église).
2. Le clerc gagne des points d'expérience en aidant les gens de même alignement.
3. Il est fréquent de participer à des aventures particulières car les problèmes rencontrés en d'autres pays nécessitent souvent la présence d'un important leader (le clerc) pour trouver une solution adéquate.
4. Le clerc rend souvent visite aux souverains locaux et peut recevoir d'eux des informations intéressantes (rumeurs, cartes, etc.). Néanmoins il est possible que se créent des conflits avec de puissants clercs, propriétaires d'une terre ; ceux-ci peuvent alors bannir, exiler ou emprisonner le clerc errant si leur désagrément ne peut être résolu.
5. Le clerc gagne du renom, pour le meilleur ou pour le pire. Le récit de ses actes demeurera présent après son départ et pourra attirer vers le clerc d'autres personnages – ou monstres – puissants.

Un clerc voyageant au sein des étendues sauvages recherche généralement des ennemis de l'église, pour les convertir ou les détruire. Il se déplace généralement en compagnie d'autres personnages, formant ainsi un groupe d'aventuriers (bien que tous les autres puissent être des PNJ). Les bénéfices et les problèmes sont similaires à ceux rencontrés par les clercs parcourant les régions civilisées, mais les ajouts suivants s'appliquent.

1. Le clerc peut découvrir une ruine oubliée ou un mausolée perdu (un nouveau donjon) qu'il lui faudra sanctifier ou détruire.

2. Il peut rencontrer une nouvelle race, une nouvelle civilisation.
3. Le récit des actes d'un clerc traversant les étendues sauvages est généralement si distordu que la vérité y demeure bien mince. Des mythes, des légendes le concernant peuvent prendre naissance, pour donner lieu à de possibles malentendus dans le futur.

Un clerc *Neutre* peut choisir l'une des options ci-dessus ou bien (s'il le désire) se retirer pour vivre et voyager au sein des étendues sauvages afin de se familiariser avec la nature et la vie des animaux. Après 1-4 mois d'étude et de méditation le clerc devient *druide* ; il lui est alors possible d'apprendre de nouveaux sorts. (voir page 14).

La vie d'un druide est très différente de tout ce qu'a connu précédemment le clerc. C'est une voie difficile mais qui peut se révéler passionnante.

Sorts

Toutes les règles concernant le lancement des sorts ont été données dans les ouvrages D&D : Règles de Base et Règles Expert.

Tout sort marqué d'une astérisque (*) peut être inversé, comme cela est indiqué dans la description du sort. Les sorts de clerc réversibles peuvent être inversés durant l'incantation. Il n'est donc pas utile de les mémoriser en forme inversée.

Tous les sorts de 5e et de 6e niveau sont inscrits ci-dessous, ainsi que quelques sorts du 7e niveau. La plupart des sorts de 5e et 6e niveau sont décrits dans le livre Règles Expert. D'autres sorts de 7e niveau seront donnés dans le livre D&D : Règles Master. La description des druides et de leurs sorts se trouve après les sorts de clercs normaux (page 14).

SORTS CLÉRICAUX DE CINQUIÈME NIVEAU

1. Communion
2. Dissipation du mal
3. Fléau d'insectes
4. Manne
5. Quête religieuse*
6. Rappel à la vie*
7. Soin ultime*
8. Vision réelle.

SORTS CLÉRICAUX DE SIXIÈME NIVEAU

1. Animation des objets.
2. Barrière*
3. Création d'animaux normaux
4. Guérison totale
5. Langage des monstres*
6. Orientation
7. Rappel
8. Serviteur aérien.

SORTS CLÉRICAUX DE SEPTIÈME NIVEAU

1. Parole sacrée
2. Rappel ultime de la vie*
3. Restauration*
4. Tremblement de terre

Sorts cléricaux de cinquième niveau

Rappel à la vie*

Portée : 36 m
Durée : permanente
Effet : corps d'un humain ou demi-humain.

Lorsqu'il est lancé sur une créature morte vivante possédant plus de dés de vie qu'un vampire, ce sort inflige de 3-30 (3d10) points de dégâts. La victime peut lancer un jet de protection contre les sorts pour ne recevoir que la moitié des dégâts.

Le sort inversé, *doigt de mort*, rendra lui de 3-30 points de vie à tout mort-vivant possédant plus de 9 dés de vie (âme, entité, âme errante, ou spéciaux).

Soin ultime*

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : une seule créature vivante

Ce sort est similaire à un *soins mineurs* mais rendra 6-21 (3d6 + 3) points de vie à une créature vivante.

L'inverse du sort, *blessure ultime* inflige 6-21 points de dégâts à toute créature vivante ou personnage touché (aucun jet de protection).

Le clerc doit lancer un dé de toucher normal pour infliger la blessure ultime.

Vision réelle

Portée : 0 (le clerc lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour + 1 round par niveau du clerc
Effet : révèle toutes choses.

Lorsque ce sort est lancé, le clerc peut voir clairement toutes les choses se trouvant dans un rayon de 120°. Le sort est extrêmement puissant : le clerc peut voir grâce à lui tous les objets ou créatures cachés, invisibles et éthérés, tout comme avec le sort de magicien *détection de l'invisibilité* (y compris les portes secrètes). De plus toute chose ou créature ne se trouvant pas sous sa forme réelle – qu'elle soit *métamorphosée*, déguisée etc. – est vue telle qu'elle est réellement, sans aucune possibilité d'erreur. L'alignement est détecté également, tout comme l'expérience et la puissance (niveau ou nombre de dés de vie).

Sorts cléricaux de sixième niveau

Barrière*

Portée : 18 m
Durée : 12 tours
Effet : création de marteaux tourbillonnants

Ce sort crée une barrière magique cylindrique mesurant jusqu'à 9 m de diamètre et 9 m de hauteur. Il s'agit d'un mur de marteaux tourbillonnants et dansants, de toute évidence très dangereux. Toute créature la traversant reçoit 7-70 points de dégâts (aucun jet de protection). On utilise souvent ce sort pour bloquer l'entrée d'un passage.

L'inverse de ce sort (*détruire une barrière*) détruira toute barrière créée par un clerc. Il peut



également s'utiliser pour supprimer un *mur de glace*, un *mur de feu* ou un *mur de pierre* créé par un magicien. Il n'aura aucun effet sur un *mur de fer*.

Création d'animaux normaux

Portée : 9 m
Durée : 10 tours
Effet : crée 1-6 animaux fidèles

À l'aide de ce sort, le clerc peut transformer l'air ambiant en animaux normaux. Ceux-ci apparaîtront à l'endroit choisi par lui (dans une limite de 9 m) mais pourront par la suite être envoyés (par l'ordre) jusqu'à 18 m s'il le désire.

Les animaux créés comprendront toujours le clerc et lui obéiront. S'ils en reçoivent l'ordre, ils combattront et rendront d'autres services (porter des objets, monter la garde, etc.) au maximum de leurs capacités. Ce sont des animaux normaux qui peuvent en attaquer d'autres à moins que leurs instructions ne soient clairement exprimées.

Le clerc peut choisir le nombre d'animaux qu'il crée mais pas leur type exact ; ceci reste à l'appréciation du MD (ou à la fortune d'un tirage aléatoire). Il est possible de créer un gros animal (éléphant, hippopotame, etc.) trois moyens (ours, grands chats, etc.) ou six petits (loups, babouins, etc.). Aucun animal « géant » ne peut être créé par ce sort. Les animaux disparaissent lorsqu'ils sont tués ou lorsque l'effet du sort se dissipe.

Guérison totale

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : guérit toute affliction

Ce sort est le plus puissant de tous les sorts de soins. Lorsqu'on l'utilise pour soigner des blessures, il élimine presque tous les dégâts subis, ramenant le blessé à 1-6 points de son maximum de points de vie. Il peut éliminer une malédiction, neutraliser un poison, soigner la paralysie, la cécité, une maladie ou même annuler

l'effet d'un sort de *débilité mentale*. Néanmoins il ne soignera qu'une seule chose à la fois. Si la personne soignée souffre de deux afflictions ou plus (comme par exemple des blessures et une malédiction) le clerc devra choisir celle qu'il désire soigner. S'il est lancé sur le bénéficiaire d'un *rappel à la vie* le sort de *guérison totale* élimine l'obligation de rester au lit, pendant deux semaines ; le bénéficiaire retrouve immédiatement toutes ses capacités.

Serviteur aérien

Portée : 18 m
Durée : 1 jour par niveau du clerc
Effet : le serviteur va chercher un objet ou une créature

Un serviteur aérien est un être humanoïde très intelligent venu du plan éthéré. Grâce à ce sort, le clerc invoque l'un de ces êtres qui apparaît immédiatement. Le clerc doit alors décrire une créature ou un objet au serviteur, faute de quoi celui-ci repartira aussitôt. L'endroit approximatif où se trouve la cible doit également être mentionné. Lorsqu'il possède description et localisation, le Serviteur se met en chasse, tentant de trouver l'objet ou la créature et de le ramener au clerc. Il y consacrera tout le temps nécessaire, dans les limites de la durée du sort.

Le serviteur aérien possède une Force de 18 et peut porter jusqu'à 5.000 po. Il lui est possible de devenir éthéré à volonté, ce qui lui permet de se transporter aisément dans la plupart des endroits. Néanmoins il lui est impossible de traverser la zone d'effet d'un sort de *protection contre le mal*. S'il lui est impossible de faire son devoir dans le temps qui lui est imparti, le serviteur devient fou et retourne auprès du clerc pour l'attaquer.

Sorts cléricaux de septième niveau

Parole Sacrée

Portée : 0
Durée : instantanée
Effet : toutes créatures dans un rayon de 12 m

Ce sort affecte toutes les créatures, amies ou ennemies, se trouvant dans un rayon de 12 m autour du clerc. Lorsque celui-ci prononce la *parole sacrée* toutes les créatures dont l'alignement diffère du sien sont affectées de la manière suivante :

Jusqu'au niveau 5 : Tuées
Niveau 6-8 : Étourdies pour 2-20 tours
Niveau 9-12 : Assourdies pour 1-6 tours
Niveau 13+ : Étourdies pour 1-10 rounds

Toute victime possédant 13 niveaux ou plus, ainsi que celles du même alignement que le clerc, peuvent lancer un jet de protection pour éviter totalement les effets.

Ce sort extrêmement puissant ne peut être arrêté par la pierre ni par aucune substance solide, à l'exception du plomb (il peut être bloqué par une *bulle anti-magique*).

Rappel ultime à la vie*

Portée : 18 m
Durée : permanente
Effet : rappelle à la vie toute créature

Ce sort est similaire au sort de 5e niveau – *rappel à la vie*, à ceci près qu'il fonctionne sur toute créature. Un bénéficiaire humain ou demi-humain s'éveille immédiatement sans aucune blessure (au maximum de ses points de vie) et est capable de combattre, utiliser les capacités, les sorts qu'il connait, etc. sans la moindre pénalité à l'exception de celles présentes au moment de la mort. Une victime *maudite* ou *malade* au moment de la mort, par exemple, souffrirait toujours de ces afflictions après avoir bénéficié d'un *rappel ultime de la vie*. Si une autre créature (ni humaine, ni demi-humaine) bénéficie du sort, les règles du sort *rappel à la vie* s'appliquent (y compris les limitations temporelles, le besoin de repos, etc.).

Un clerc de 17e niveau peut lancer ce sort sur un corps humain ou demi-humain mort depuis un maximum de 4 mois ; pour chaque niveau d'expérience supérieur au 17e, 4 mois supplémentaires sont ajoutés à cette durée. Ainsi un clerc de 19e niveau pourrait lancer un *rappel* ultime de la vie sur un cadavre décédé depuis 12 mois.

Si on le lance sur un mort-vivant possédant moins de 8 dés de vie, celui-ci est immédiatement détruit (aucun jet de protection). Un mort-vivant possédant de 7 à 12 dés de vie doit lancer un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4 ; en cas d'échec il est détruit. Un mort-vivant possédant plus de 12 dés de vie reçoit 6-60 (6d10) points de dégâts mais peut lancer un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié.

L'inverse du sort (*destruction ultime de la vie*) affecte les créatures vivantes de la même façon que la forme normale affecte les morts-vivants (ceux de 7 dés de vie ou moins sont détruits etc.). Lancé sur un mort-vivant, quel qu'il soit, une *destruction ultime de la vie* a le même effet qu'une *guérison totale* sur une créature vivante (rendre tous les points de vie, sauf 1-6, soigner la cécité, ou la *débilité mentale*, etc.).

Restauration*

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : restaure un niveau d'énergie

Ce sort restaurera pleinement un niveau d'énergie (d'expérience) à toute victime l'ayant perdu par la faute d'un mort-vivant ou de toute autre manière, il ne restaurera qu'un seul niveau et n'en ajoutera pas si aucun n'a été perdu. De plus, lancer ce sort provoque chez le clerc la perte d'un niveau d'expérience comme s'il avait été frappé par un nécrophage. Toutefois cet effet n'est pas permanent et disparaîtra au bout de 2-20 jours de repos.

L'inverse de ce sort (*perte d'énergie*) retirera un niveau d'expérience à la victime touchée, comme si le clerc était un nécrophage ou une apparition. Lancer ce sort ne cause aucune perte au clerc, ni ne le force à se reposer, mais il s'agit d'un acte Chaotique que s'interdisent les personnages Loyaux.

Tremblement de terre

Portée : 120 mètres
Durée : 1 tour
Effet : provoque des secousses sismiques

Ce puissant sort amène une portion de terre à trembler et ouvre de larges fissures dans le sol. Un clerc de 17e niveau peut affecter une portion de 18 m de côté au plus. Chaque niveau subséquent lui permet d'ajouter 1,5 m à cette dimension. Ainsi un clerc de 18e niveau peut affecter une portion de 19,5 m de côté ; 21 m de côté au 19e niveau et ainsi de suite.

À l'intérieur de l'aire d'effet, toutes les petites constructions sont détruites, les plus grandes se fissurent. Le relief rocheux (collines, falaises, etc.) donne naissance à des avalanches. Des crevasses peuvent s'ouvrir dans le sol et attirer en leur sein 1 à 6 créatures (à déterminer aléatoirement), les écrasant irrémédiablement.





Druide

Un clerc Neutre du 9e niveau ou plus peut choisir d'étudier la nature plutôt que de demeurer dans les régions civilisées. Il prend alors le nom de druide. Il doit se trouver une demeure sylvestre et y vivre, méditant durant 1-4 mois. Durant cette période il reçoit la visite d'un druide de plus haut niveau (généralement 25 ou plus) qui le met à l'épreuve avant de l'instruire. Il se joint ensuite à la confrérie druidique.

Un druide est purement Neutre, jamais Loyal ni Chaotique. Sa vie est dévouée à l'équilibre en toutes choses et à l'étude de la nature. Tout changement d'alignement provoque la perte des pouvoirs décrits ci-dessous jusqu'à ce que la neutralité absolue soit restaurée.

Les différences principales existant entre un druide et un clerc normal sont les suivantes :

1 Un druide ne peut lancer aucun sort affectant le bien ou le mal (*protection contre le mal* ou *dissipation du mal*, que le sort soit personnel ou lancé à distance.)
2. Il peut lancer de nouveaux sorts réservés aux druides. Le nombre total de sorts utilisables dans une même journée ne change pas mais un druide peut choisir à la fois dans la liste cléricale et dans la liste druidique.
3. Un druide doit habiter une demeure sylvestre plutôt qu'un village ou une ville.
4. Un druide ne peut porter aucune armure métallique, ni utiliser d'objets métalliques. La seule armure qu'il puisse endosser est l'armure de cuir, et s'il lui est possible de porter un bouclier, celui-ci doit être entièrement fait de bois. Les restrictions des clercs au niveau des armes s'appliquent aussi pour les druides ; de plus ceux-ci ne peuvent utiliser que des armes de bois (un marteau de bois fabriqué spécialement, un bâton de bois, etc.).
5. Il n'existe que neuf druides du 30e niveau* et un nombre encore moins important pour chaque niveau supérieur. Lorsqu'un personnage accumule suffisamment de points d'expérience pour atteindre le niveau 30 il lui faut découvrir l'un des Neuf et le combattre sans armes. Si le personnage est vaincu, il n'obtient pas le niveau 30 (mais il lui est possible de renouveler son défi tous les 3 mois). Ce combat et les rangs les plus élevés de la Confrérie Druidique sont détaillés dans le livre D&D : Règles Master.

* Dans le cas de campagnes à grande échelle, cette limite peut ne s'appliquer qu'à l'échelle d'un continent (à l'appréciation du MD).

La philosophie druidique

Un personnage druide étudie la vie elle-même – l'équilibre de la nature et de toutes les choses vivantes. L'équipement des druides et les objets qu'ils utilisent sont faits de matières autrefois vivantes (cuir, bois, etc.). Des choses inertes n'ayant jamais été vivantes sont tout bonnement repoussantes ; *le personnage refusera toujours de les utiliser ou même de les toucher*. Néanmoins il ne verra généralement aucun mal à ce que d'autres personnages le fassent. Ainsi donc, il peut être très difficile de jouer un druide mais le rôle devient vite passionnant.

Les plus grands ennemis de tous les druides sont les morts-vivants. Les druides ne possèdent pas le pouvoir de « répulsion » et doivent recourir aux églises locales si des morts-vivants menacent leurs domaines.

Tout druide vit dans une portion de forêt qu'il protège. Il ne se considère pas comme un propriétaire mais comme un gardien. Chaque arbre poussant au sein de toutes les forêt – ou presque – est entretenu par un druide. Bien que des dégâts mineurs infligés aux forêts soient des choses naturelles, la destruction délibérée des arbres ou de la nature est souvent réprimée par les druides. Même les monstres Chaotiques le savent et évitent de blesser les choses de la forêt pour ne pas encourir la colère du druide local.

Le MD et les joueurs ne doivent pas abuser de ce rôle ; les druides ne sont pas tout puissants et croient en l'équilibre naturel. Un groupe chassant pour se nourrir, par exemple, ne sera pas attaqué par un druide, à moins qu'il n'abatte plus d'animaux qu'il ne peut en manger.

Les batailles opposant la loi et le chaos ne concernent pas les druides qui se contentent de les observer de loin sans aider l'un ou l'autre côté. Accomplir de bonnes actions en forêt, comme soigner des animaux blessés, ne force pas automatiquement l'amitié du druide. Néanmoins l'aider à combattre un désastre colossal – comme un orage magique ou un important feu de forêt – peut valoir sa gratitude et son aide.

Sorts

Il est possible d'utiliser les sorts de druide suivants de même que les sorts de clerc normaux. Le nombre total de sorts utilisables par jour ne diffère pas par rapport à un clerc. Le personnage peut choisir librement au sein des deux listes, à l'exception des sorts affectant le bien et le mal.

Les sorts de druide ne sont pas réversibles.

SORTS DE PREMIER NIVEAU DE DRUIDE

1. Aura Féérique
2. Localisation
3. Prévision du temps

SORTS DE DEUXIÈME NIVEAU DE DRUIDE

1. Distorsion du bois
2. Flamme
3. Obscurcissement

SORTS DE TROISIÈME NIVEAU DE DRUIDE

1. Invocation de la foudre
2. Paralysie animale
3. Respiration Aquatique

SORTS DE QUATRIÈME NIVEAU DE DRUIDE

1. Contrôle de la température sur 3 m
2. Porte végétale
3. Protection contre la foudre

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU DE DRUIDE

1. Bouclier anti-plantes
2. Contrôle des vents
3. Passe-plantes

SORTS DE SIXIÈME NIVEAU DE DRUIDE

1. Bouclier anti-animal
2. Invocation du temps
3. Transit végétal

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU DE DRUIDE

1. Contrôle du climat
2. Mort rampante
3. Transmutation du métal en bois

Sorts de premier niveau de druide

Aura féérique

Portée : 18 m
Durée : 1 round par niveau du druide
Effet : illumine créatures ou objets

À l'aide de ce sort, le druide peut créer un feu verdâtre, pâle et vacillant, sur les contours d'un ou plusieurs objets ou créatures. Ce feu n'inflige aucun dégât. Pour être sujettes au sort, les créatures doivent être détectées d'une manière ou d'une autre (par une *détection de la magie*, par exemple). Toute attaque dirigée contre la créature ou l'objet affecté bénéficie alors d'un bonus de +2 au toucher, puisque la cible est repérée plus facilement. Le druide peut entourer de ce feu une créature de taille humaine (environ 4 mètres de feu) par 5 niveaux d'expérience. Ainsi au 20e niveau il lui est possible de créer 16 m de feu, entourant une créature de la taille d'un dragon, deux de la taille d'un cheval ou quatre de la taille humaine.

Localisation

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 6 tours
Effet : détecte un animal ou une plante, dans un rayon de 36 mètres

Ce sort permet au druide de sentir la direction dans laquelle se trouve un animal ou une plante connue. Il peut localiser (tout comme par le sort *localisation des objets*) tout animal normal ou de taille géante, mais aucune créature fantastique, aucun monstre végétal, pas plus qu'une créature ou végétal intelligent. Il lui faut déterminer le type exact de l'animal ou de la plante qu'il désire localiser mais il peut se dispenser d'en visualiser un ou



une en particulier. L'animal, pas plus que la plante ne bénéficie d'un jet de protection (ce sort est souvent utilisé pour trouver des végétaux possédant des propriétés particulières).

Prévision de temps

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 12 heures
Effet : donne la connaissance des conditions météorologiques à venir

Ce sort permet au druide d'apprendre avec précision le temps qu'il fera durant les 12 prochaines heures. Il couvre une région de 2 km de diamètre par niveau du druide ; un druide de 20e niveau connaîtrait par exemple le temps à venir dans un rayon de 20 km. Ce sort ne donne aucun contrôle sur le temps, se contentant de le prévoir.

Sorts de deuxième niveau de druide

Distorsion du bois

Portée : 72 m
Durée : permanente
Effet : tord les armes en bois

Ce sort permet de tordre une ou plusieurs armes de bois, les rendant probablement inutilisables. Il affectera une flèche par niveau du druide le lançant ; une lance de fantassin, un javelot ou une baguette magique sont considérés comme ayant la valeur de deux flèches, un bâton (magique ou non) ou une massue quatre. Le sort n'affectera aucun objet en bois n'étant pas une arme. Si un objet magique est frappé par une *distorsion du bois* (un bâton, par exemple) celui qui le manie peut lancer un Jet de Protection contre les sorts pour en éviter les effets. Les objets portés mais non tenus en main ne bénéficient pas de ce jet de protection. Les objets magiques possédant des « plus » ont plus de chances de ne pas être affectées, dans une mesure de 10 % par « plus » (par exemple une *flèche +1* aurait 10 % de chances de ne pas subir les effets du sort).

Flamme

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 2 tours par niveau
Effet : crée du feu dans la main

Ce sort fait apparaître une petite flamme dans la paume du druide. Elle ne lui fait aucun mal et dégage l'illumination d'une torche normale. Il est possible de l'utiliser pour bouter le feu à des matériaux inflammables (lanterne, torche, huile, etc.) sans l'éteindre. Tant qu'il tient la flamme, le druide peut la faire disparaître et réapparaître en se concentrant, au rythme de 1 fois par round, jusqu'à la fin de la durée du sort. Il lui est possible de tenir en main et d'utiliser d'autres objets lorsque la flamme est éteinte. S'il le désire, il peut la projeter à une distance de 9 m maximum, mais elle disparaît un round après avoir quitté sa paume.

Obscurcissement

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : crée un colossal nuage de brume

Ce sort fait sortir du sol, autour du druide, de la vapeur épaisse qui forme un nuage de grande taille. Celui-ci mesure 50 cm de hauteur et 3 m de largeur par niveau du druide. Un druide du 20e niveau lancerait donc un *obscurcissement* haut de 10 m pour 30 m de rayon. Le nuage ne possède aucune autre propriété que celle de bloquer la vue. Le lanceur du sort, ainsi que les créatures capables de voir les objets invisibles, bénéficieront d'une vision réduite dans le nuage. Les autres créatures s'y trouvant seront retardées et désorientées par l'effet.

Sorts de troisième niveau de druide

Invocation de la foudre

Portée : 108 m
Durée : 1 tour par niveau
Effet : fait jaillir un éclair de foudre d'un nuage d'orage

Ce sort ne peut être utilisé que si un orage (de n'importe quel type) se trouve à portée du druide. Si c'est le cas, le druide peut faire surgir 1 éclair de foudre par tour, lui faisant frapper le point qu'il désire dans les limites de la portée du sort. L'*éclair de foudre* descend du ciel et frappe un périmètre de 6 m de diamètre. Toute victime s'y trouvant reçoit 8-48 (8d6) points de dégâts électriques ; elle bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié. Le druide n'est pas obligé de faire jaillir la foudre à chaque tour s'il ne le désire pas ; celle-ci reste disponible jusqu'à la fin de la durée du sort, ou celle de l'orage.

Paralysie animale

Portée : 54 m
Durée : 1 tour par niveau
Effet : Paralyse plusieurs animaux

Ce sort affecte les animaux de taille normale ou géante mais n'agit pas contre les créatures fantastiques, ni sur celles possédant une intelligence plus grande qu'animale. Chaque victime doit lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas d'échec, elle est paralysée pour 6 tours. Le druide peut affecter 1 dé de vie d'animaux par niveau d'expérience, sans tenir compte des « plus » sur les dés de vie. Un druide de 20e niveau pourrait par exemple lancer ce sort contre 10 crapauds géants (possédant chacun 2 + 2 dés de vie). Il est à noter que ce sort peut affecter les animaux invoqués ou contrôlés.

Respiration aquatique

Portée : 9 m
Durée : 1 journée
Effet : une créature respirant ordinairement de l'air

Ce sort permet à son bénéficiaire de respirer sous l'eau, quelle que soit la profondeur. Il n'a aucun effet sur la capacité de se déplacer sous l'eau, et n'annule en aucune façon la possibilité de respirer de l'air.

Sorts de quatrième niveau de druide

Contrôle de la température sur 3 m

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : rafraîchit ou réchauffe l'air dans un rayon de 3 m

Ce sort permet au druide d'altérer la température dans un périmètre de 6 m de diamètre. La température peut changer au maximum de 90 °C, dans un sens ou dans l'autre. Le changement se produit instantanément et l'effet se déplace avec le druide. La température peut être modifiée chaque round par simple concentration tant que la durée du sort n'est pas achevée.

Ce sort est utile pour résister à la chaleur ou au froid. Le druide peut ainsi survivre à toute température extrême.

Porte végétale

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : ouvre un chemin au travers de la végétation

Pendant la durée de ce sort, aucune plante ne peut barrer le passage du druide, quelle que soit la densité de la végétation. Même les arbres plient ou s'ouvrent magiquement pour lui permettre de passer. Tout équipement porté peut également traverser de telles barrières, mais aucune autre créature ne peut utiliser le passage.

Note : il est possible à un druide de se cacher au sein d'un gros arbre après avoir lancé ce sort. Il ne peut par contre pas voir ce qui se passe au dehors.

Protection contre la foudre

Portée : Au toucher
Durée : 1 tour par niveau
Effet : protège contre les attaques électriques

Le bénéficiaire de ce sort devient immunisé contre une certaine quantité de dégâts électriques. Celle-ci est déterminée par le niveau du druide : pour chaque niveau d'expérience, un dé de dégâts est annulé. Ainsi un druide de 20e niveau est protégé

contre la totalité de deux *invocations de la foudre* (8 dés chacune), ainsi que contre la moitié d'une troisième. Toute attaque électrique partiellement annulée est traitée par la procédure normale en ce qui concerne les dégâts restants. Dans l'exemple ci-dessus, le druide recevrait 4-24 points de dégâts, ou 2-12 si le jet de protection était réussi.

Sorts de cinquième niveau de druide

Bouclier anti-plantes

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 round par niveau du druide
Effet : barrière personnelle bloquant le pas sage des plantes

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du druide (à moins de trois centimètres). Celle-ci bloque toutes les attaques portées par des plantes ou des monstres végétaux, lesquelles ne peuvent donc infliger aucun dégât. Si le druide se déplace au sein d'une végétation normale mais dense alors qu'il est protégé, il en résulte un passage que d'autres peuvent emprunter. Lorsqu'il est protégé le druide ne peut attaquer les plantes que par le biais de sorts. Elles sont protégées de ses attaques physiques tout comme lui des leurs.

Contrôle des vents

Portée : 3 m de rayon par niveau
Durée : 1 tour par niveau
Effet : calme ou enfle les vents

À l'aide de ce sort, le druide peut agir sur l'air compris dans la zone d'effet et le faire se comporter à sa guise, augmentant la force du vent ou bien la diminuant jusqu'au calme plat. Un tour complet de concentration (durant lequel il est impossible d'attaquer ou même de se déplacer) est nécessaire pour changer totalement le vent (de la tempête au calme, par exemple). L'effet peut être contré facilement par tout lanceur de sorts de plus haut niveau utilisant la même incantation. Cet effet se déplace avec le druide.

Si le sort est utilisé contre une créature de l'air (comme un élémental), la victime doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, le druide peut l'abattre ou la contrôler en utilisant judicieusement la force du vent. La créature n'obéit que tant que la concentration est maintenue ; si celle-ci est brisée, la créature attaquera (comme dans le cas d'un contrôle d'élémental).



Passe-plantes

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : instantanée
Effet : téléportation sur courte distance

À l'aide de ce sort, le druide peut pénétrer à l'intérieur d'un arbre, se téléporter et ressortir du sein d'un autre arbre du même type que le premier. Les arbres doivent être suffisamment gros pour l'accueillir en eux. La distance à laquelle le druide peut se téléporter dépend du type d'arbre, comme indiqué ci-dessous :

Chêne	600 mètres
Frêne, orme, tilleul, if	360 mètres
Arbres à feuilles persistantes	240 mètres
Autres arbres	300 mètres

Sorts de sixième niveau de druide

Bouclier anti-animal

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : 1 tour par niveau
Effet : barrière personnelle bloquant le passage des animaux

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du druide (à moins de 3 cm). Celle-ci bloque toutes les attaques portées par des animaux, de taille normale ou géante, de même que par les insectes et toutes les créatures non-fantastiques d'intelligence animale ou inférieure. Lorsqu'il est sous l'effet du sort, le druide ne peut attaquer les animaux que par le biais d'incantations, ceux-ci étant protégés de ses attaques physiques tout comme il l'est des leurs.

Invocation du temps

Portée : 10 km ou plus
Durée : 6 tours par niveau
Effet : transporte certaines conditions météorologiques dans le voisinage du druide

Lorsque ce sort est lancé, un phénomène météorologique connu est attiré vers le druide. Celui-ci ne contrôle pas le temps : il se contente de l'invoquer.

Des phénomènes violents (typhon, importantes vagues de chaleur, etc.) ne peuvent être invoqués que par un druide du niveau 25 ou plus. La portée de l'invocation est de 10 km aux niveaux 12 à 15. Elle augmente de 2 km par niveau supérieur au 15ᵉ. Un druide de 20ᵉ niveau pourrait par exemple invoquer le temps en se trouvant jusqu'à 20 km de la perturbation visée.

Transit végétal

Portée : infinie
Durée : instantanée
Effet : téléportation à longue distance

Ce sort peut être utilisé une fois par jour au plus. Le druide doit se trouver à proximité d'une plante (de n'importe quelle taille) il lui faut également choisir soit un emplacement généralement défini, soit une plante particulière se trouvant en un autre endroit. Après avoir lancé le sort, le druide pénètre magiquement à l'intérieur de la plante proche et sort d'une autre à sa destination (la plante d'arrivée exacte est déterminée aléatoirement si elle n'a pas été spécifiée). Il n'existe aucune limite de distance mais pour que le sort puisse agir, les deux plantes doivent être vivantes et se trouver sur le même plan d'existence. Si l'une ou l'autre est morte, le sort ne fonctionne pas. Dans le cas contraire, le druide réapparaît immédiatement à l'endroit désiré.

Il lui est possible de transporter avec lui deux autres créatures consentantes.

Sorts de septième niveau de druide

Contrôle du climat

Portée : 0 (le druide lui-même, exclusivement)
Durée : concentration
Effet : toutes conditions météorologiques dans un rayon de 240 mètres

Cet effet est identique à celui du sort de magicien de sixième niveau (voir page 21).

Mort rampante

Portée : 36 m
Durée : 1 round par niveau
Effet : crée une horde d'insectes de 6 m x 6 m

Ce sort crée magiquement un gigantesque essaim de 1000 insectes rampants, apparaissant à tout endroit choisi par le druide, dans un rayon de 40 m autour de lui. Ils couvrent une surface d'au moins 6 m x 6 m ; on peut leur ordonner de s'étendre au plus jusqu'à 18 m x 18 m.

La *mort rampante* se déplace au maximum à la vitesse de 18 m/tour (6 m/round) si le druide reste à moins de 36 m de l'essaim. Elle disparait à la fin de la durée du sort ou bien dès que le druide se trouve à plus de 36 m d'elle.

Les insectes attaquent toujours quiconque et quoi qui se trouve sur leur passage, infligeant 1 point de dégât pour dix insectes – un total de 100 points par round, par créature – sans jet de protection. Des attaques normales (comme le feu) ne peuvent causer que peu de dégâts à la horde. Une *dissipation de la magie* peut détruire la *mort rampante* (chances de succès normales). elle peut pénétrer la zone d'effet d'une *protection contre le mal*, et est capable de franchir la plupart des obstacles sans que sa vitesse n'en soit affectée.

Transmutation du métal en bois mort

Portée : 36 m
Durée : permanente
Effet : métamorphose le métal en bois mort

Ce sort peut être utilisé pour changer tout objet (ou objets) métallique(s) en bois. La quantité transmutable est de 50 po par niveau du druide. Tout objet métallique magique possède une résistance à la magie de 90 %. L'effet est permanent et ne peut être annulé par un sort de *dissipation de la magie*. Toute armure changée en bois se détache de son porteur ; toute arme affectée se transforme en massue de bois non magique.

Guerrier

Un guerrier de niveau 15-25 prend le titre de seigneur (si c'est un homme) ou de dame (si c'est une femme). Les tableaux de points d'expérience et de jets de protection suivants concernent tous les types de guerriers et doivent être combinés avec ceux figurant dans le livre D&D : Règles Expert.

TABLE D'EXPÉRIENCE DES GUERRIERS

Niveau	XP
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000



TABLEAU DES JETS DE PROTECTION DES GUERRIERS

Niveau :	13-15	16-18	19-21	22-24	25
Rayon mortel ou poison	6	5	5	4	4
Baguettes magiques	6	6	5	5	4
Paralysie ou pétrification	7	6	6	5	5
Souffle de dragon	8	7	6	5	4
Bâtonnets, bâtons ou sorts	9	8	7	6	5

Devenir propriétaire d'une terre

La plupart des souverains gouvernant un domaine sont des guerriers. L'art du combat est nécessaire dans le monde de D&D et les guerriers professionnels survivent généralement plus longtemps que les autres gens. Les guerriers sont moins limités que les autres classes en ce qui concerne la propriété de terres. Il leur est possible de rester indépendants ou de jurer allégeance à un autre souverain.

Votre MD vous dira quel système de gouvernement est en place au sein de sa campagne et ce que devra faire le personnage pour obtenir une terre, gouverner un domaine.

Voyager

L'alignement d'un guerrier errant détermine son titre, ses habiletés particulières et ainsi de suite.

Un guerrier errant LOYAL peut obtenir le titre de **paladin** s'il remplit les conditions suivantes. Dans le cas contraire il peut devenir **chevalier**.

1. Pour obtenir le statut de paladin, un guerrier doit absolument jurer fidélité (serment d'allégeance) à une église loyale. Pour être accepté par l'église il doit être du niveau nominal ou plus. Par la suite, le paladin pourra être appelé à tout moment par les chefs de l'église (la théocratie) et devra leur obéir, tant que ses services favoriseront la cause du bien.
2. Un paladin est capable de *détecter le mal* (comme avec l'aide du sort de clerc) une fois par round par simple concentration (portée 36 m).
3. Si le paladin possède une Sagesse de 13 ou plus, il peut lancer des sorts cléricaux comme s'il était lui-même un clerc dont le niveau serait ⅓ de son niveau de guerrier (en arrondissant à l'unité inférieure). Si son score de Sagesse est de 12 ou moins, le guerrier peut tout de même être paladin mais est incapable de lancer de sorts. *Par exemple* un paladin du 17e niveau lance des sorts comme un clerc du 5e niveau.
4. Un paladin peut *repousser les morts vivants* comme un clerc dont le niveau serait un tiers de son niveau de guerrier, arrondi à l'unité inférieure, comme précédemment.
5. Un paladin ne peut voyager qu'en compagnie d'un nombre de servants inférieur ou égal à son niveau de clerc.
6. Un paladin doit prêter assistance à quiconque lui demande son aide – en considérant deux exceptions : le mal n'a besoin d'aucune aide. Si le paladin est en mission pour une autorité supérieure (comme une quête au service d'un duc, etc.) il n'aura l'obligation d'accorder qu'une aide limitée, ainsi qu'une explication. L'« assistance » ne comprend jamais la donation d'argent ou d'objets, simplement des services pour une durée assez courte.

Un guerrier NEUTRE peut devenir *chevalier*. Pour obtenir ce titre, il doit prêter allégeance à un souverain royal (prince, roi ou empereur). En retour celui-ci l'armera chevalier. Ce souverain deviendra alors le « suzerain » du chevalier. Des guerriers Chaotiques ou Loyaux peuvent devenir chevaliers s'ils ne sont ni paladins ni vengeurs (par choix, ou faute de remplir les conditions nécessaires).

Les règles suivantes concernent les chevaliers, les plus répandus parmi les guerriers errants.

1. S'il est rappelé par son suzerain, le chevalier doit se présenter aussi vite que possible devant lui et exécuter ses ordres.
2. Si un chevalier refuse un jour d'aider son suzerain ou s'il prête allégeance à un autre suzerain, il perd 3 niveaux d'expérience (le MD peut choisir d'augmenter cette pénalité si l'offense le mérite). Le suzerain précédent pourra parfois ordonner que le déserteur soit exécuté. De plus les rumeurs, les récits racontés à propos du « chevalier félon » hanteront probablement le personnage pour toujours. Si son suzerain meurt, le chevalier est libre d'en choisir un autre. Des bénéfices supplémentaires (terres, argent, etc.) seront éventuellement attribués aux chevaliers fidèles qui prêteront allégeance au successeur de leur suzerain décédé. II est possible à un chevalier de demander à son suzerain de le délier de son serment ; néanmoins cette requête est rare et encore plus rarement acceptée. Le chevalier risque d'être à tout le moins banni ; Toutes ses possessions peuvent également être confisquées.
3. Il est possible pour un chevalier de visiter un château, quel qu'il soit, dans n'importe quel territoire et d'y demander l'asile. Le seigneur du château doit, d'après les coutumes du pays, donner au chevalier une chambre pour trois jours, au plus, ainsi que de l'eau et de la nourriture. Il n'est pas nécessaire de lui témoigner de la sympathie mais il ne peut être défié ou attaqué, et on ne peut lui refuser l'asile. Cette coutume est presque universelle.
4. Si un *appel aux armes* retentit (enjoignant tous les chevaliers à venir se battre pour la justice), le personnage doit y répondre. Ce type de déclaration ne peut être lancé que par le souverain d'une grande ville (maire) ou d'un territoire (un archiduc ou une tête couronnée de plus haut statut) que traverse le chevalier. Lorsque retentit l'appel aux armes, le personnage doit se rendre aussi vite que possible jusqu'au château dominant du territoire et combattre comme l'ordonne le souverain. Il lui est possible de recevoir une compensation pour ses services : le souverain doit lui faire un cadeau si le chevalier le demande, ce qui n'est nullement obligatoire. Deux exceptions notables existent à cette coutume. Il est possible qu'elle ne soit pas utilisée dans les régions où l'on ignore la civilisation. Plus communément, si le chevalier se trouve au sein d'un territoire s'étant déclaré hostile à son suzerain, il lui est possible de ne pas répondre à l'appel. En fait il se peut qu'il soit

lui-même un ennemi reconnu et se trouve en grand danger lorsque retentit l'Appel aux Armes.

Un guerrier errant CHAOTIQUE peut devenir un *vengeur* s'il répond aux conditions suivantes. Dans le cas contraire il lui est possible de recevoir le titre de *chevalier*.

1. Le guerrier doit faire une alliance avec une église Chaotique. Il ne s'agit pas là d'un serment d'allégeance mais d'un accord vague de loyauté et d'assistance. L'église a le droit de décliner cette offre. Si elle l'accepte, ses hauts dignitaires peuvent rappeler à tout moment le vengeur qui doit leur obéir. S'il ne le fait pas, il perd tous ses bénéfices de vengeur. Néanmoins il lui sera éventuellement possible de les retrouver en négociant avec une autre église.
2. Un vengeur a le pouvoir de *détecter le mal* (comme à l'aide du sort de clerc) une fois par round, par simple concentration (portée : 36 m).
3. Si le vengeur possède une sagesse de 13 ou plus, il peut lancer des sorts cléricaux comme s'il était lui-même un clerc dont le niveau serait ⅓ de son niveau de guerrier (en arrondissant à l'unité inférieure). Si son score est de 12 ou moins, il lui est toujours possible d'être vengeur mais il ne peut jeter de sorts. *Exemple :* un vengeur de 20e niveau peut lancer des sorts comme un clerc de 6e niveau.
4. Il est possible à un vengeur de *repousser les morts-vivants*, comme un clerc dont le niveau serait ⅓ de son niveau de guerrier, mais une différence importante subsiste. Si le résultat est « repoussé » ou « détruit », le vengeur peut choisir de contrôler les morts-vivants plutôt que d'obtenir le résultat habituel. Si néanmoins les morts-vivants sont repoussés ou détruits par un clerc pendant la durée du contrôle, celui-ci cesse immédiatement et ne peut être renouvelé. Si la durée du contrôle prend fin sans incident, les morts-vivants s'enfuient (comme s'ils étaient repoussés).
5. Un vengeur ne peut posséder de servants humains ou demi-humains. Il lui est par contre possible de *persuader* des monstres d'alignement Chaotique. Dans le cas d'une créature Chaotique ne présentant pas d'attitude hostile immédiatement, le vengeur peut offrir de la nourriture ou un trésor, tout en indiquant sa sympathie par des paroles ou des gestes. Si cela échoue, des menaces ou un combat s'achevant par une reddition peuvent obtenir un résultat similaire. Si le jet de réaction de la créature indique l'amitié, elle est *persuadée* de suivre le vengeur et de lui obéir. L'effet possède la même durée qu'un sort de *charme* de magicien ; lorsqu'il s'achève, il ne peut être renouvelé.
6. Lorsqu'un vengeur se rend dans un château, une ruine ou un donjon connu pour appartenir à un monstre – ou un personnage intelligent Chaotique, il peut en utilisant sa langue d'alignement y demander l'asile (voir chevalier, plus haut). Le vengeur peut aussi s'adresser normalement aux souverains d'autres alignements ; un jet de réaction normal est alors lancé. Le souverain peut être trompé, croire que le vengeur est un chevalier (à moins qu'un avertissement ou une procédure magique quelconque ne révèle son véritable statut) auquel cas il lui donnera l'asile selon la coutume.

Options de combat pour les guerriers
Les personnages suivants peuvent utiliser les manœuvres de combat optionnelles :

1. Tout guerrier errant gagnant le statut de paladin, de vengeur ou de chevalier.
2. Tout guerrier propriétaire de terre prêtant allégeance à un souverain.
3. Tout personnage demi-humain obtenant le statut de chevalier que cela soit à l'intérieur de son clan ou en dehors.

Les autres classes humaines sont incapables d'utiliser ces manœuvres (y compris les guerriers ne possédant aucun statut spécial) car elles requièrent un enseignement particulier que seuls peuvent dispenser les chevaliers, les paladins et les vengeurs.

Attaques multiples : le personnage gagne cette habileté au 12e niveau. Les demi-humains la possèdent à partir d'un certain niveau d'expérience comme cela est indiqué dans la description de leurs classes. Si le personnage peut toucher un adversaire en obtenant un 2 sur son dé de toucher (calculé en tenant compte de tous les ajustements) il lui est possible de porter deux attaques à chaque round de combat. Au niveau 24 et plus il pourra en porter 3 ; au niveau 36, il lui sera possible d'attaquer 4 fois par round. Ceci se rapporte à des circonstances idéales ; le personnage peut bien sûr choisir de se déplacer ou d'accomplir une autre action plutôt que de porter un coup supplémentaire.

Écrasement : un personnage utilisant un écrasement perd automatiquement l'initiative et accepte une pénalité de –5 sur son jet de toucher. Si l'attaque est réussie, ajoutez la totalité du score de Force du personnage aux dégâts infligés (selon le type d'arme) ainsi que les bonus de Force et ceux dus à la magie s'il y a lieu.

Parade : le personnage n'attaque pas du tout, mais passe le round à bloquer les coups dirigés contre lui, à l'aide de son arme. Tous les monstres attaquant au corps à corps un personnage qui pare reçoivent une pénalité de –4 sur leurs jets de toucher. Ceci ne s'applique pas aux projectiles lancés à l'aide d'un appareil (arc, arbalète) mais bien à ceux projetés à la main.

Désarmer : ceci ne peut être utilisé que contre un opposant utilisant une arme. Les créatures dont les armes sont naturelles (griffes, dents, etc.) ne peuvent être désarmées. Pour désarmer son adversaire, le personnage doit lancer un dé de toucher normal. Si l'attaque est réussie, aucun dégât n'est infligé. La victime doit lancer 1d20, minoré par ses propres bonus de Dextérité, majorés par ceux de l'attaquant. Si le résultat final est plus grand que son score de Dextérité*, la victime est désarmée. Elle peut alors changer d'arme, si elle en porte une autre (ne perdant alors que l'initiative pour le round suivant) ou bien tenter de récupérer celle qu'elle vient de lâcher.

Lorsqu'elle veut récupérer une arme, la victime doit « battre en retraite » (la chose est définie dans le livre D&D : Règles de base). De nombreuses situations peuvent rendre la récupération impossible, comme lorsque l'arme tombe au bas d'une falaise ou que d'autres adversaires proches la ramassent.

* Note destinée au MD : si la victime est un PNJ, tirez ou choisissez un score de Dextérité. Pour les monstres, supposez un score de Dextérité de 11. Ceci peut être modifié par le MD en considérant les caractéristiques générales de la créature (petite et rapide, lourde et pataude, etc.).



Magicien

Un magicien de niveau 15 à 25 s'appelle un mage. Les tables de points d'expérience, de sorts et de jets de protection suivants s'appliquent aux magiciens de tous types et doivent être ajoutées à celles fournies dans le livre D&D : Règles Expert.

TABLEAU D'EXPÉRIENCE DES MAGICIENS

		Nombre de sorts par niveau de sort								
Niveau	XP	1	2	3	4	5	6	7	8	9
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	—	—
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	—	—
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	—	—
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	—
19	1.800.000	6	5	5	5	4	4	2	2	—
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	—
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3

TABLEAU DES JETS DE PROTECTION DES MAGICIENS

Niveau :	11-15	16-20	21-24	25
Rayon mortel ou poison	9	7	5	4
Baguettes magiques	10	8	6	4
Paralysie ou pétrification	9	7	5	4
Souffle de dragon	12	10	8	6
Bâtonnets, bâtons ou sorts	9	6	4	3

Devenir propriétaire d'une terre

Un magicien désirant s'établir plutôt que voyager peut choisir de rester indépendant ou de vivre avec un souverain existant.

Les magiciens indépendants se moquent souvent totalement des titres, ce qui ajoute à leur mystérieuse réputation. On les connait généralement sous le nom de « mages » quels que soient leurs véritables titres ou patronymes. Un magicien indépendant peut construire ou bien s'emparer d'une tour. La permission du souverain local n'a pas besoin d'être acquise auparavant. Elle suivra pratiquement toujours la prise de possession de la tour. Néanmoins si elle est demandée auparavant, le souverain fera probablement un présent au magicien – en plus du domaine – pour conserver ses bonnes grâces (seuls les plus puissants des souverains oseraient offenser un magicien, quel que soit leur alignement).

Après que le magicien s'est installé dans la tour, il lui est possible de construire un donjon sous celle-ci ou à proximité. Celui-ci est le plus souvent l'œuvre de spécialistes des constructions souterraines, mais peut être créé magiquement si l'on connaît et utilise les sorts adéquats. Lorsque l'un ou plusieurs des niveaux du donjon sont achevés, puis laissés ouverts aux quatre vents, les monstres commencent à y arriver pour y bâtir leur tanière. Peu de temps après des aventuriers de bas niveau les suivront pour y chercher fortune.

La plupart des magiciens possédant des donjons visitent ceux-ci une fois par mois (ou plus), s'emparant de tous les trésors magiques y demeurant. Si une part trop importante de trésor est enlevée aux monstres, ceux-ci risquent de s'enfuir. Occasionnellement, si la chose est faite dans le calme et le secret, le magicien a la possibilité de capturer certains des monstres pour les utiliser dans ses recherches ainsi que pour la manufacture des potions. Ceci doit être exécuté avec prudence pour ne pas effrayer les monstres restants.

Des magiciens errants pourront parfois venir offrir leur aide en recherche magique (dont les règles sont expliquées dans le livre D&D : Règles Expert). L'offre peut être acceptée ou ignorée, au choix.

Si un magicien propriétaire d'une terre ne peut ou ne veut pas entretenir une tour, il lui est possible de demander une place de magiste au sein de n'importe quel château ou place-forte. Le magiste conseille le souverain dans toutes les questions de magie et se charge des besoins magiques de celui-ci ainsi que de la place-forte.

Pour devenir magiste, le magicien doit tout d'abord trouver un souverain désirant l'employer et subvenir à ses besoins. Il lui faut négocier sa paie et ses autres bénéfices avec ledit souverain. Enfin il lui faudra absolument faire vœu de service ou d'allégeance à son employeur.

Lorsque l'accord et les termes du contrat sont définitifs, le souverain subvient à tous les besoins du magiste, lui fournissant notamment des appartements à l'intérieur de la place forte (généralement une suite de plusieurs chambres), des gardes et des serviteurs, ainsi que les autres bénéfices convenus (comme des objets magiques, que ce soit pour usage immédiat ou en tant que simples présents). Le souverain assure généralement les frais de la recherche magique si l'objet ou le sort dont elle fait l'objet pourra servir la place-forte. Le magiste doit obéir à tous les ordres du souverain mais on ne lui demande jamais de combattre pas plus qu'on ne le met en danger de toute autre façon.

Un magiste peut entreprendre des aventures classiques si le souverain lui en donne la permission. Sachant qu'une expérience supplémentaire lui ramènera un magiste plus puissant, celui-ci ne se fera généralement pas prier si aucun besoin magique ne se fait sentir dans l'immédiat.

Voyager

Un magicien errant est connu sous le nom de magus.

1. Un magus peut rendre visite à tout magicien propriétaire d'une terre et lui offrir de l'aider dans ses recherches magiques. Si l'offre est acceptée, tout objet ou sort faisant l'objet de la recherche sera achevé en un temps deux fois moins long que la normale et les chances de succès seront doublées.
2. Il existe une chance (déterminée par le MD) pour qu'un magus trouve des cartes au trésor et entende des rumeurs peu courantes au sujet d'objets magiques puissants.
3. Le magus attirera de puissants guerriers et clercs errants qui lui offriront de voyager en sa compagnie et de l'aider, contre monnaie sonnante et trébuchante. Ces suivants sont d'un niveau beaucoup plus élevé que la normale (5e au minimum, aucun maximum).

Sorts

La manière de lancer les sorts est détaillée dans les livres D&D : Règles de Base et Règles Expert. Tout sort marqué d'une astérisque (*) peut être inversé, comme cela est indiqué dans sa description. Tous les sorts de Magicien réversibles *doivent* être mémorisés en forme inversée pour être utilisés ainsi.

Tous les sorts de niveau 5-7 sont listés ici, de même que certains de niveau 8 et 9. La plupart des sorts de 5e et de 6e niveaux sont décrits dans le livre Règles Expert. Les sorts supplémentaires sont expliqués ci-après. D'autres sorts du 8e et du 9e niveau figurent dans le livre D&D : Règles Master.

NOTE IMPORTANTE : les dégâts maximums infligés par un sort, quel *qu'il soit – y compris boule de feu, éclair de foudre et boule de feu à retardement* – sont de 20 *dés* du type spécifié (généralement 20d6). Ceci est très important pour l'équilibre du jeu et ne doit pas être ignoré. Sans ce maximum, un magicien du 36e niveau pourrait par exemple abattre instantanément tout autre magicien par surprise, *quel que soit le résultat du jet de protection !*

SORTS DE CINQUIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Contact des plans extérieurs
2. Débilité mentale
3. Dissolution*
4. Invocation d'élémental
5. Métempsychose
6. Mur de roc
7. Nécro-animation
8. Nuage létal
9. Paralysie des monstres*
10. Passe-muraille
11. Télékinésie
12. Téléportation

SORTS DE SIXIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Abaissement des eaux
2. Bulle anti-magique
3. Chasseur invisible
4. Contrôle du temps
5. Désintégration
6. Glissement de terrain
7. Holographie
8. Incantation mortelle
9. Mur de fer
10. Quête magique*
11. Réincarnation
12. Transmutation de pierre en chair*

SORTS DE SEPTIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Boule de feu à retardement
2. Charme-plantes
3. Création de monstres normaux
4. Épée
5. Inversion de la gravité
6. Invisibilité de masse*
7. Invocation d'objets
8. Mot de pouvoir, étourdissement
9. Mythomancie
10. Porte magique*
11. Statue
12. Téléportation d'objets

SORTS DE HUITIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Barrière mentale*
2. Charme-masses*
3. Danse
4. Mot de pouvoir, cécité
5. Nuage explosif
6. Permanence
7. Symbole
8. Transformation d'objets

SORTS DE NEUVIÈME NIVEAU DE MAGICIEN

1. Labyrinthe
2. Mot de pouvoir, mort
3. Nuée de météores
4. Seuil

Sorts de cinquième niveau de magicien

Contact des plans extérieurs

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : voir plus bas
Effet : permet d'obtenir la réponse à 3-12 questions

Ce sort permet au magicien de contacter l'un des plans extérieurs d'existence pour chercher des connaissances auprès d'une créature immortelle (que joue le MD). Les Immortels les plus sages et les plus puissants vivent dans les plans extérieurs les plus éloignés. Néanmoins un contact mental avec un Immortel peut rendre fou un simple mortel. Plus le plan contacté est éloigné, plus grandes sont les chances d'obtenir une réponse correcte – mais aussi celles de devenir fou.

Le nombre de questions accordées au magicien est égal à la distance* le séparant du plan extérieur. Il lui est possible de choisir celle-ci dans les limites du maximum autorisé. La probabilité de devenir fou est tirée une seule fois, lorsque le contact avec l'Immortel est établi. Si le magicien est du 21e niveau ou plus, cette probabilité est réduite de 3 % par niveau supérieur au 20e. Si la folie ne frappe pas, il est encore possible que l'Immortel ne connaisse pas la réponse ou qu'il mente. Les chances de connaissance et de mensonge sont tirées pour chaque question.

Distance et nombre de questions	Probabilité de…		
	Folie	Connaissance	Mensonge
3	5 %	25 %	50 %
4	10 %	30 %	45 %
5	15 %	35 %	40 %
6	20 %	40 %	35 %
7	25 %	50 %	30 %
8	30 %	60 %	25 %
9	35 %	70 %	20 %
10	40 %	80 %	15 %
11	45 %	90 %	10 %
12	50 %	95 %	5 %

Ce sort peut être utilisé au plus une fois par mois (ou moins souvent, à l'appréciation du MD). Un personnage devenu fou retrouve sa santé mentale après un nombre de semaines de repos égal au numéro du plan contacté.

* La distance d'un plan extérieur d'existence est égale au nombre de plans qu'on traverserait en s'y rendant. La « distance » séparant le plan primaire du plan extérieur le plus proche est 3, car ils sont « séparés » par les plans éthéré, astral et élémental. Il existe de nombreux plans extérieurs mais beaucoup sont bien trop éloignés pour être atteints par le sort.

Débilité mentale

Portée : 72 m
Durée : permanent jusqu'à ce qu'il soit dissipé
Effet : abaisse le score d'intelligence à 2

Ce sort ne peut affecter qu'un magicien, un elfe ou un monstre lanceur de sorts. Il rend la victime sans défenses incapable de lancer des sorts ou de réfléchir clairement (comme si elle avait une intelligence de 2). Celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4. En cas de réussite, l'effet est annulé ; la *débilité mentale* se maintient jusqu'à ce qu'elle soit éliminée par un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales) ou par un sort clérical de *guérison totale*.

Dissolution*

Portée : 36 m
Durée : 3-18 jours
Effet : liquéfie 330 m²

Ce sort transforme un volume de roche en fondrière de boue. Une zone de 3 m d'épaisseur ou de profondeur est affectée. Elle peut mesurer jusqu'à 300 mètres carrés en surface. Une victime s'y trouvant est engluée et devient incapable de se déplacer. Le magicien peut choisir la largeur et la longueur exactes de la zone d'effet (6 m x 50 m, 10 m x 30 m, etc.) mais celle-ci doit intégralement se trouver à moins de 36 m de lui. Les créatures pénétrant dans la boue sont ralenties à 10 % de leur vitesse de déplacement normale, au mieux, et peuvent rester engluées.

L'inverse de ce sort (*durcissement*) transformera le même volume de boue en roche, mais de façon permanente. Une victime se trouvant dans la boue peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être emprisonnée.

Télékinésie

Portée : 36 m
Durée : 6 rounds
Effet : 200 po de poids par niveau du lanceur de sorts



Ce sort permet au magicien de déplacer une créature ou un objet par simple concentration. La cible du sort peut peser jusqu'à 200 po par niveau du lanceur de sorts (un elfe de 10ème niveau pourrait déplacer un objet pesant jusqu'à 200 po). Le magicien peut déplacer l'objet dans n'importe quelle direction à la vitesse de 6m par round au maximum.

Une victime non-consentante peut lancer un jet de protection contre les sorts pour en éviter l'effet. Si la cible est tenue en main par une personne, celle-ci lance un jet de protection avec une pénalité de –2. Si l'objet est porté mais non tenu, le propriétaire peut tenter de rattraper son bien lorsqu'il s'envole, lançant un jet de protection avec une pénalité de –5. Le lanceur de sorts doit se concentrer tandis qu'il déplace les objets ; s'il est dérangé, ceux-ci s'effondrent.

Sorts de sixième niveau de magicien

Contrôle du temps

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : temps de concentration
Effet : tout phénomène météorologique dans un rayon de 240 m

Ce sort permet au magicien de créer une condition météorologique particulière dans les environs (un rayon de 240 mètres). Le lanceur de sorts a la possibilité de choisir ladite condition. Le sort ne fonctionne qu'en extérieur, et le temps créé affecte toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, y compris le magicien. Les effets persistent tant que le lanceur du sort se concentre sans bouger ; si on le déplace (à bord d'un bateau, par exemple) l'effet du sort se déplace avec lui. Le résultat en est variable mais les suivants sont les plus courants :

Pluie : Une pénalité de –2 sur les dés de toucher s'applique à tout lancement de projectile. Au bout de trois tours, le sol devient boueux, réduisant le déplacement à ½ de la vitesse normale.

Neige : La visibilité (la distance à laquelle une créature peut voir) est réduite à 6 m ; les déplacements s'effectuent à ½ de la vitesse normale. Il est possible que les fleuves et les rivières se couvrent d'une couche de glace. La fonte des neiges donne naissance à de la boue, maintenant les mêmes pénalités de déplacement.

Brouillard : 6 m de visibilité. Déplacements à ½ de la vitesse normale. Les créatures se trouvant au sein du brouillard peuvent se perdre, se déplaçant dans la mauvaise direction.

Temps clair : Ceci annule le mauvais temps (pluie, neige, brouillard) mais pas ses effets secondaires (comme la boue). Chaleur intense : Les déplacements s'effectuent à ½ de la vitesse normale. L'eau en excès (provenant de pluie, de neige ou de roche transformée en boue, etc.) s'évapore.

Vent violent : Aucun projectile ne peut être lancé, aucun vol accompli. Les déplacements s'effectuent à ½ de la vitesse normale. En mer, les bateaux se déplaçant dans le sens du vent sont plus rapides de 50 %. Dans le désert, un vent violent crée une tempête de sable qui réduit les déplacements de la manière usuelle et ramène la visibilité à 6 m.

Tornade : Ceci crée un tourbillon sous le contrôle du magicien qui attaque et se déplace comme un Elémental de l'Air à 12 DV. En mer, considérez la tornade comme une « tempête ».

Glissement de terrain

Portée : 72 m
Durée : 6 tours
Effet : déplace de la terre

Ce sort fait bouger de la terre (mais pas de la roche). Il peut être utilisé pour déplacer la terre horizontalement pour créer une colline ou verticalement pour ouvrir une large crevasse. Celle-ci peut atteindre 72 m de profondeur à moins que l'on atteigne de la roche. La terre peut être déplacée à une vitesse maximum de 72 m par round ; à l'expiration du sort, elle demeure à l'endroit où elle se trouve. Ce sort est très utile pour la construction des châteaux.

Mur de fer

Portée : 36 m
Durée : permanente
Effet : crée 45 mètres carrés de fer

Ce sort crée un mur de fer vertical d'exactement 5 cm d'épaisseur. Le magicien peut déterminer à son choix la longueur et la largeur mais la surface totale doit être de 45 mètres carrés au maximum (3 m x 15 m, 6 m x 7,50 m, etc.). Le mur doit se trouver dans son intégralité à moins de 36 m du lanceur de sorts. Celui-ci doit le créer pour qu'il repose sur le sol ou un support similaire. Il est impossible de le faire apparaître en un endroit d'ores et déjà occupé par un autre objet. Le mur demeure jusqu'à ce qu'il soit dissipé, désintégré ou brisé physiquement (bien qu'il résiste à toute attaque physique d'une force inférieure à celle d'un géant). La plupart des autres sorts (y compris les *boules de feu, éclairs de foudre*, etc.) n'ont aucun effet sur un mur de fer. Si on en provoque l'éboulement, il inflige 10-100 points de dégâts et vole en éclats.

Si le mur est attaqué, il possède un nombre de « points de vie » égal au niveau du magicien l'ayant créé. Il ne peut être endommagé que par démolition. Les géants infligent 1 point de dégâts de démolition par coup porté. D'autres créatures peuvent l'endommager d'une autre manière (un monstre rouilleur détruirait un mur de fer au premier contact).

Réincarnation

Portée : 3 m
Durée : permanente
Effet : crée un nouveau corps

Pour lancer ce sort, le magicien doit posséder une partie du corps décédé, aussi petite soit-elle. Lorsque l'incantation est lancée, un nouveau corps est créé magiquement et la force vitale qui se trouvait autrefois dans l'ancien revient pour déterminer la forme du nouveau corps.

Si la force vitale est *réincarnée* en une enveloppe de race différente, tous les détails de la nouvelle race s'appliquent en remplacement de ceux de l'ancienne. **Par exemple**, un clerc réincarné en elfe n'est plus clerc mais peut lancer des sorts de magicien et combattre comme un elfe.

Le nombre de niveaux d'expérience ne change pas à moins qu'il ne soit restreint par le maximum applicable aux demi-humains. Si un corps de monstre apparaît, le type du monstre est déterminé par l'alignement de la force vitale. Un corps de monstre ne peut gagner de niveaux d'expérience ; le personnage doit s'en accommoder tel qu'il se trouve au moment de la réincarnation ou bien se retirer du jeu.

(1d8)	1 Humain	5 Elfe
	2 Humain	6 Petites-gens
	3 Humain	7 Race originelle
	4 Nain	8 Monstre (utiliser la table ci-dessous)

MONSTRES

1d6	Loyal	Neutre	Chaotique
1	Chien Esquiveur	Singe, blanc	Goblours
2	Gnome	Ours*	Gnoll
3	Néandertalien	Centaure	Kobold
4	Hibou, Géant	Griffon	Manticore
5	Pégase	Homme-lézard	Orque
6	Sylvanien	Pixie	Troglodyte

* N'importe quel ours normal.
(Le MD peut ajouter d'autres monstres à la liste. Ceux-ci doivent posséder 8DV ou moins et être moins semi-intelligents).

Sorts de septième niveau de magicien

Boule de feu à retardement

Portée : 72 m
Durée : de 0 à 60 rounds
Effet : crée une boule de feu à retardement, de 6 m de rayon

Comme son nom l'indique, il s'agit là d'une boule de feu dont l'explosion peut être retardée. Le magicien doit décider du nombre de rounds exact devant la précéder au moment où il lance le sort. Un petit caillou, ressemblant apparemment à une gemme de grande valeur, jaillit alors en direction de l'endroit désiré et y demeure jusqu'à l'expiration du délai. Il est possible de ramasser la « gemme », de la transporter, et ainsi de suite. À l'expiration du retardement prévu, un effet semblable à celui d'une *boule de feu* normale se produit – une explosion soudaine et instantanée, infligeant 1-6 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts à tout personnage présent dans la zone d'effet (une sphère de 6 m

de rayon). Chaque victime peut lancer un jet de protection contre les sorts pour ne recevoir que la moitié des dégâts.

Dès que le sort a été lancé, l'explosion ne peut être retardée plus, ni avancée, sauf à l'aide d'un souhait majeur. La « gemme » créée est purement magique ; il ne s'agit pas d'un objet réel. Elle ne peut être déplacée magiquement (par *télékinésie, téléportation*, etc.), mais il est possible de la *dissiper*.

Charme-plantes

Portée : 36 m
Durée : 3 mois
Effet : charme un arbre ou plusieurs plantes plus petites

Similaire à l'effet d'un *charme-personnes*, celui de ce sort permet d'amener 1 arbre, 6 buissons de bonne taille, 12 petits arbustes ou 24 petites plantes à devenir les amis du magicien (aucun jet de protection). Un monstre végétal (sylvanien, criard, etc.) bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour tenter de résister à ces effets.

Les plantes *charmées* comprennent le magicien et obéissent à tous ses ordres, dès l'instant où ceux-ci rentrent dans leurs capacités (par exemple enchevêtrer les créatures passant à leur portée ; en aucun cas elles ne peuvent se déplacer, détecter un alignement, etc.). Les plantes restent charmées durant 3 mois, jusqu'à ce que le charme soit dissipé, ou bien jusqu'à l'hiver (durant lequel elles dorment). Ce sort est extrêmement utile autour d'une place-forte, autant à l'intérieur qu'à l'extérieur, surtout si on l'utilise en conjonction avec le sort de 4e niveau *embroussaillement*, et aussi éventuellement un sort de permanence.

Création de monstres normaux

Portée : 9 m
Durée : 1 tour
Effet : crée 1 ou plusieurs monstres

À l'aide de ce sort, le magicien peut transformer l'air ambiant en monstres. Ceux-ci comprennent ses ordres et les exécutent, au mieux de leurs capacités : combattre, porter, aller chercher des objets, etc... Chaque monstre apparait porteur de ses propres armes et de son armure normale (s'il y a lieu) mais sans autre équipement d'aucune sorte. Au bout d'un tour ils disparaissent à nouveau, ainsi que leur équipement.

Le nombre total de dés de vie des monstres apparaissant est égal au niveau du magicien lançant le sort (en arrondissant les fractions au nombre inférieur). Le magicien peut choisir le type exact de ses monstres, à condition que ceux-ci ne possèdent pas de capacités spéciales (donc qu'aucun astérisque ne soit imprimé près de leur nombre de dés de vie dans la description des monstres). Il est impossible de créer ainsi des humains, des demi-humains ou des morts-vivants. Les créatures possédant 1-1 dé de vie sont considérées comme 1 dé de vie. Celles en possédant ½ ou moins sont comptées comme ½ DV chacune.

Exemple : un magicien de 15e niveau pourrait invoquer à l'aide de ce sort 30 chauve-souris géantes, rats géants ou kobolds ; ou bien 15 gobelins, orques ou hobgobelins ; ou bien 7 babouins des rochers, gnolls ou hommes-lézards ; ou bien 3 ours noirs, panthères ou belettes géantes ; et ainsi de suite.

Épée

Portée : 9 m
Durée : 1 round par niveau du lanceur de sorts
Effet : crée une épée magique

Lorsque ce sort est lancé, une épée luisante faite de magie et non de métal apparaît près du magicien. Celui-ci peut, par simple concentration, lui faire attaquer toute créature se trouvant à moins de 9 m de là. Si la concentration est brisée, l'épée cesse simplement d'attaquer. Elle demeure formée pendant 1 round par niveau du magicien. L'épée se déplace très rapidement, attaque deux fois par round ; on lance ses dés de toucher au niveau du magicien qui l'a créée. Les dégâts infligés sont les mêmes que ceux d'une épée à deux mains mais cette création magique peut toucher n'importe quelle cible (y compris celles n'étant sujettes aux attaques que de puissantes armes magiques). L'épée ne peut être détruite avant l'expiration du sort, hormis par une *dissipation de la magie* (chances de succès normales).

Inversion de la gravité

Portée : 27 m
Durée : ⅕ round (2 secondes)
Effet : fait chuter vers le haut toutes les victimes se trouvant dans un volume cubique de 9 m d'arête

Ce sort affecte toutes les créatures et tous les objets se trouvant dans un volume cubique de 9 m x 9 m x 9 m, provoquant leur « chute » dans une direction opposée à celle de la gravité normale. En ⅕ de round, créatures et objets peuvent tomber sur environ 22 mètres. Il n'existe aucun jet de protection. Toute victime heurtant un plafond reçoit 1-6 points de dégâts par 3 m de chute. À l'expiration de 2 secondes, la gravité reprend ses droits et les victimes tombent à nouveau, dans l'autre sens, recevant des dégâts similaires aux précédents en frappant le sol. Pour chaque victime de ce sort, il est nécessaire de lancer un tirage de moral.

Exemple : un magicien lance ce sort sur un groupe de géants s'approchant de lui, dans une pièce avec un plafond à 12 m. Ils « tombent » tous jusqu'au plafond puis s'écrasent ensuite au sol, recevant dans l'aventure 8-48 points de dégâts chacun.

Invisibilité de masse

Portée : 72 m
Durée : permanente jusqu'à ce qu'elle soi brisée
Effet : de nombreuses créatures ou objets

Ce sort rend *invisibles* (comme le sort de 2e niveau, *invisibilité*) plusieurs créatures. Tous les bénéficiaires doivent se trouver dans un périmètre de 18 m de côté, situé à moins de 72 m du magicien. Le sort agira au maximum sur 6 créatures ayant la taille d'un dragon, 300 ayant la taille humaine (en considérant un cheval comme 2 hommes). Lorsque le sort est lancé, chaque créature devient invisible, ainsi que tout son équipement (comme cela est expliqué dans le livre de Base D&D : livret des joueurs page 41).

L'inverse de ce sort (*apparition*) rendra visibles toutes les créatures et tous les objets invisibles se trouvant dans un volume de 6 m x 6 m x 6 m. Les créatures se trouvant sur le plan astral ou le plan éthéré ne sont pas considérées comme dans la zone d'effet. Le sort ne peut traverser les limites des plans. Toutes les autres formes d'invisibilité sont affectées, qu'elles soient naturelles ou magiques, et aucune victime de ce sort ne peut redevenir invisible avant 1 tour.

Invocation d'objets

Portée : infinie
Durée : instantanée
Effet : ramène un objet se trouvant chez le lanceur du sort

Grâce à ce sort, le magicien peut faire quitter sa maison à tout objet non-vivant et le faire apparaître dans sa main. L'objet ne peut peser plus de 500 po, ni dépasser en taille un bâton ou un petit coffre. Celui qui lance le sort doit connaître parfaitement l'objet ainsi que son emplacement exact, faute de quoi le sort n'aura aucun effet. De plus, chaque objet doit être préparé au préalable à l'aide de cette poudre particulière, coutant 1.000 po par utilisation. Elle devient invisible et ne gêne en aucune façon le fonctionnement de l'objet. Toute chose non-traitée à l'aide de cette poudre ne peut être invoquée par le sort.

Si l'objet invoqué se trouve en possession d'un autre être vivant, il n'apparaîtra pas, mais le lanceur du sort connaîtra l'identité approximative du possesseur, ainsi que l'endroit où il se cache.

Le magicien peut utiliser ce sort à tout endroit, même si l'objet invoqué se trouve sur un autre plan d'existence.

Mot de pouvoir, étourdissement

Porté : 36 m
Durée : 2-12 ou 1-6 tours
Effet : étourdit 1 créature possédant 70 points de vie ou moins

Ce sort permet au magicien d'*étourdir* une victime se trouvant à 36 m de lui ou moins (aucun jet de protection). Une créature possédant 1-35 points de vie est *étourdie* pour 2-12 tours ; si elle en possède 36-70 elle est étourdie pour 1-6 tours. Une créature possédant 71 points de vie ou plus ne peut être affectée. Une victime étourdie est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts ; de plus elle souffre d'une pénalité de –4 sur tous ses jets de protection, tant que dure l'étourdissement.

Mythomancie

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : permanente
Effet : révèle des informations au sujet d'un objet, endroit ou personne

Celui qui lance ce sort peut obtenir des connaissances au sujet d'un objet, d'un endroit ou d'une personne déterminée. Si le sujet de l'expérience est un objet tenu en main par le magicien, il faut 1-4 tours pour que le sort prenne effet. On apprend alors le nom de l'objet, son mode d'opération, les mots de commande (s'il y a lieu) et son nombre de charges approximatif (s'il y a lieu ; le chiffre obtenu se situe à +5 du chiffre exact). Si l'objet possède plus d'un mode d'opération ou plus d'un mot de commande, une seule fonction sera révélée par le sort de *mythomancie* utilisé, sans qu'aucun indice ne soit donné au sujet des autres.

Si le sujet du sort est un endroit, une personne ou un objet non tenu en main, l'effet du sort ne se produira qu'au bout de 1-100 jours, selon le nombre de détails que l'on connaît déjà. (le MD peut ne révéler que des informations générales si l'endroit est grand ou si la personne possède une grande puissance). Un sujet purement légendaire nécessitera beaucoup de temps et les informations pourront être obtenues sous forme d'énigme ou de poème.

Porte magique*

Portée : 3 m
Durée : 7 utilisations
Effet : crée un passage

Ce sort peut être lancé sur un mur, un sol, un plafond ou une parcelle de terre. Il crée une porte magique invisible que seul le lanceur du sort peut utiliser. Il crée également derrière la porte un passage d'une profondeur maximum de 3 m dans tout matériau solide non-vivant. Ceci ne peut être utilisé dans aucune matière vivante. La porte est indétectable, hormis par un sort de *détection de la magie*, et ne peut être détruite, sauf par un sort de *dissipation de la magie* (chances de succès normales).

La *porte magique* demeure en place jusqu'à ce qu'elle ait été *dissipée* ou bien qu'elle ait été utilisée 7 fois. Il est à noter que tout passage, dans un sens ou dans l'autre, est considéré comme une utilisation.

L'inverse de ce sort (*verrou suprême*) est une version puissante du sort de 2e niveau *verrou magique*, qui ne peut être affecté par un sort d'*ouverture*, ni par les effets d'un objet magique, quel qu'il soit. Le *verrou suprême* rend une porte totalement impassable tant que la magie y demeure posée. Seul le lanceur du sort peut l'utiliser. Le sort peut aussi être posé sur un passage de 3 m x 3 m, comme un encadrement de porte inoccupé. La porte ou le passage *verrouillé* ne change pas d'apparence. Tout comme pour la *porte magique*, l'enchantement demeure jusqu'à ce que le passage ait été utilisé 7 fois ou bien jusqu'à ce qu'il ait été *dissipé*.



Statue

Portée : 0 (le magicien lui-même, exclusivement)
Durée : 2 tours par niveau
Effet : permet au magicien de se transformer en pierre

Ce sort permet à celui qui le lance de se changer en statue, ainsi que la totalité de l'équipement non-vivant qu'il porte sur lui, une fois par round (dans un sens ou dans l'autre) jusqu'à l'expiration de la durée du sort. En forme statuesque, le magicien a la possibilité de se concentrer sur

d'autres sorts. Bien que celui-ci ne donne pas l'immunité contre la pétrification (provoquée par l'attaque d'une gorgone, par exemple), le magicien est capable de revenir tout simplement en forme normale, 1 round après avoir été pétrifié.

En forme statuesque, le magicien possède une classe d'armure de –4 mais est incapable de se déplacer. La statue est imperméable au feu et au froid (qu'ils soient naturels ou magiques), ainsi qu'aux armes normales. La statue n'a nul besoin de respirer et se trouve donc immunisée contre toutes les attaques par gaz, noyade, etc. Les armes magiques et les autres sorts (comme l'*éclair de foudre*) infligent des dégâts normaux. Si un sort utilisant le feu ou le froid est lancé sur le magicien lorsqu'il se trouve en forme normale, le personnage n'a besoin que de remporter l'initiative (par un tirage normal) pour se changer en statue avant que le sort de l'assaillant ne l'atteigne. Lorsqu'il change de forme, le magicien reçoit un bonus de +2 sur son jet d'initiative.

Téléportation d'objets

Portée : toucher
Durée : instantanée
Effet : téléporte 1 objet

Ce sort est similaire au sort de 5e niveau, *téléportation*, à ceci près que des objets non vivants peuvent être affectés. Après avoir lancé ce sort, le magicien doit toucher un objet ou une créature pour qu'elle se téléporte. Les chances d'erreur normales sont applicables : un objet apparaissant trop haut tombera (et se brisera probablement) ; un objet apparaissant trop bas se désintégrera. Il est impossible de choisir délibérément un point d'arrivée occupé par un objet solide ou situé au-dessus du sol.

Le poids maximum affecté est de 500 po par niveau du lanceur de sorts. Si l'objet visé est intégré à un tout plus grand (une portion de mur, par exemple), un cube de matériau mesurant 3 m x 3 m x 3 m sera *téléporté*. Si l'objet touché est en possession d'une autre créature, (qu'elle le tienne en main ou le transporte), celle-ci peut lancer un jet de protection contre les sorts (avec une pénalité de –2) ; en cas de succès, la *téléportation* n'agit pas.

Si le magicien utilise ce sort pour se *téléporter* lui-même, il n'existe aucune chance d'erreur. S'il touche une autre créature, celle-ci peut (si elle le désire) lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être *téléportée* ; une pénalité de –2 sur le jet s'applique.

Sorts de huitième niveau de magicien

Barrière mentale*

Portée : 3 m
Durée : 1 heure par niveau du lanceur de sorts
Effet : protège contre les sorts et les objets affectant l'esprit

Ce sort n'affecte qu'une seule créature. Un destinataire non-consentant peut lancer un jet de protection contre les sorts pour en éviter les effets.

Ce sort bloque toute forme d'*ESP*, de *clairvoyance*, de *clairaudience* et d'observation à la *boule de cristal*, ainsi que tout type d'influence mentale ou de recherche d'information (comme *invocation d'objets* ou *contact des plans élevés*). Le lanceur du sort ou son bénéficiaire est tout simplement inexistant en ce qui concerne ces sorts et ceux qui leur sont similaires.

De plus le bénéficiaire gagne un bonus de +8 sur les jets de protection contre les attaques influençant l'esprit, comme toutes les formes de *charme*, d'*illusion*, de *fantasmagorie*, de *débilité mentale*, et ainsi de suite, (néanmoins, quels que soient les ajustements, un résultat de 1 constitue un échec).

L'inverse de ce sort (*esprit ouvert*) rendra la victime vulnérable à toutes les attaques influençant l'esprit citées plus haut. Pendant la durée du sort, tous les jets de protection contre de tels effets s'effectuent avec une pénalité de –8. Ce sort inversé se lance par contact physique et requiert un jet de toucher normal.

Charme-masses*

Portée : 36 m
Durée : spéciale (identique au sort *charme-personnes*)
Effet : 30 niveaux de créatures

Ce sort génère les mêmes effets que ceux de *charmes-personnes* ou de *charme-monstres*, mais 30 niveaux (ou dés de vie) de créatures peuvent être affectés en même temps. Chaque victime peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être *charmée* mais ce tirage souffre d'une pénalité de –2. Toute créature possédant 31 niveaux (ou dés de vie) ou plus ne sera pas affectée par le sort.

La durée de chaque *charme* est déterminée par l'Intelligence de la victime (voir le livret du Maître du Donjon, Règles de Base, p.14). Si le magicien attaque une des créatures *charmée*, seule celle-ci est automatiquement libérée de son emprise mentale. Celles qui assistent à l'attaque bénéficient d'un nouveau jet de protection. Les autres demeurent *charmées*.

L'inverse de ce sort (*annulation de charme*) dissipera sans faute tout effet de charme dans une zone de 6 m x 6 m x 6 m. Il empêchera également tout objet ou créature présent dans cette zone de créer un *charme* pendant un tour.

Danse

Portée : au toucher
Durée : 2 rounds ou plus
Effet : fait danser 1 victime

Ce sort force une victime à gesticuler follement, accomplissant une gigue ou toute autre danse, durant 3 rounds ou plus. Elle ne bénéfice d'aucun jet de protection et devient incapable d'attaquer, de lancer des sorts (ou d'utiliser une capacité similaire aux sorts), ou même de s'enfuir. Tandis que la victime danse, ses jets de protection sont frappés d'une pénalité de –4 et sa classe d'armure d'une pénalité de +4.

Pour que le sort agisse, le magicien doit toucher sa victime (un jet de toucher normal). La durée de la danse est de 3 rounds pour un lanceur de sorts de niveau 18-20 ; 4 rounds au niveau 21-24 ; 5 rounds au niveau 25-28, 6 rounds au niveau 29-32 et 7 rounds au niveau 33-36.



Mot de pouvoir, cécité

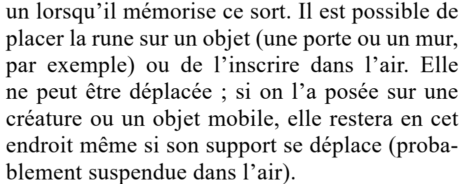
Portée : 36 m
Durée : 1-4 jours ou 2-8 heures (voir plus bas)
Effet : Aveugle une créature possédant 80 points de vie ou moins

À l'aide de ce sort, le magicien peut aveugler une victime se trouvant à 36 m de lui ou moins (aucun jet de protection). Si la victime possède 1-40 points de vie, elle est aveuglée pendant 1-4 jours ; si elle en a 41-80, la cécité ne dure que 2-8 heures. Toutes créature possédant 81 points de vie ou plus est immunisée contre ce sort. Une victime aveuglée souffre d'une pénalité de –4 sur tous ses jets de protection et de +4 sur sa classe d'armure. Les sorts cléricaux *guérison de la cécité* ou *guérison totale* n'annuleront cette cécité que si le clerc les lançant est d'un niveau au moins égal à celui du magicien ayant prononcé le *mot de pouvoir, cécité*.

Nuage explosif

Portée : 27 m
Durée : 6 tours
Effets : Crée un nuage empoisonné mobile

L'effet de ce sort est apparemment similaire à celui du *nuage létal* de 5e niveau (un nuage de gaz verdâtre, de 9 m de diamètre et 6 m de hauteur, apparaissant près du lanceur du sort). Celui-ci n'est que très légèrement empoisonné ; toutes les victimes se trouvant en son sein doivent réussir un jet de protection contre les



sorts, faute de quoi elles sont paralysées pour un round. Un nouveau jet de protection est lancé à chaque round.

Le nuage est empli de lumières étincelantes (visibles uniquement pour les créatures se trouvant à l'intérieur) qui constituent en fait de petites explosions. Chaque round, toute personne présente au sein du nuage reçoit les dégâts qu'elles infligent, sans bénéficier de jets de protection. Ces dégâts sont de 1 point pour 2 niveaux du lanceur de sorts, en arrondissant à l'unité inférieure (9 points aux niveau 18 et 19, 10 points aux niveaux 20 et 21, etc.). Ces dégâts affectent toutes les créatures, fussent-elles immunisées contre les attaques utilisant le feu, les gaz, l'électricité ou toute autre sorte d'attaques spéciales.

Permanence

Portée : 3 m
Durée : permanent jusqu'à dissipation
Effet : provoque la permanence d'un effet magique

Grâce à ce sort, le magicien rend permanent l'effet d'un autre sort du 7e niveau ou moins. Aucun sort possédant une durée « permanente » ou « instantanée » ne peut être rendu permanent (*dissipation de la magie, boule de feu, éclair de foudre*, etc.). Cette impossibilité s'applique également aux sorts de clercs et aux sorts de magiciens de 8e ou de 9e niveau.

Le MD doit étudier attentivement les autres sorts ; il peut choisir de restreindre encore l'utilisation du sort *permanence* pour ne pas mettre en péril l'équilibre du jeu. Ce sort dure jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée par le même magicien ou par un lanceur de sorts d'un niveau plus élevé (chances de succès normales). Lorsque le sort de *permanence* est dissipé, l'effet sur lequel il agissait disparaît immédiatement.

À l'exception des armes, les objets ne peuvent recevoir qu'un seul sort de *permanence*, les créatures deux au plus. Si un sort de permanence est lancé sur un objet, ou une zone, en abritant déjà un (une créature en abritant déjà deux) les deux sorts s'annulent mutuellement, de même que ceux dont on avait précédemment assuré la *permanence*. Une arme peut recevoir jusqu'à 5 sorts de *permanence* mais une chance d'échec de 25 % s'applique à chacun de ceux-ci, hormis le premier. De plus dès qu'une permanence échoue, l'arme est totalement détruite.

Les sorts les plus communément rendus permanents sur une créature sont : *détection de la magie, protection contre le mal, lecture des langages, lecture de la magie, détection de l'invisible et vol*. Les sorts les plus couramment rendus permanents sur un endroit sont : *lumière, force fantasmagorique, confusion* et *nuage létal*.

Un magicien ne peut se passer d'une *permanence* pour la fabrication d'un objet magique permanent (épées, boucliers, objets magiques divers ne possédant pas de charmes). Ce sort n'est pas requis pour la fabrication des baguettes magiques, des potions et des autres objets magiques temporaires.

Symbole

Portée : au toucher
Durée : permanente
Effet : crée une rune magique

Ce sort crée un hiéroglyphe magique (une « rune ») de grande puissance. Il existe 6 types de symboles ; le magicien doit en sélectionner un lorsqu'il mémorise ce sort. Il est possible de placer la rune sur un objet (une porte ou un mur, par exemple) ou de l'inscrire dans l'air. Elle ne peut être déplacée ; si on l'a posée sur une créature ou un objet mobile, elle restera en cet endroit même si son support se déplace (probablement suspendue dans l'air).



Toute créature passant au-dessus ou au travers de la rune, touchant l'objet sur laquelle elle est inscrite, ou – stupidement – la lisant, en subit immédiatement les effets (aucun jet de protection).

Il existe une seule exception à cette règle : un magicien, ou toute créature pouvant lancer des sorts de magicien, bénéficie d'un jet de protection contre les sorts si le symbole est seulement lu ou touché, plutôt que dépassé. En cas de réussite, celui-ci ne produit aucun effet sur cette créature.

Tous les symboles semblent similaires à une écriture normale. Six symboles, ainsi que leurs effets, sont décrits ci-après ; il est possible au MD d'en créer d'autres (par exemple : *métamorphose, téléportation, charme, quête magique*, etc.).

Mort : abat toute créature possédant 75 points de vie ou moins. N'affecte pas les créatures en ayant 76 ou plus.

Discorde : la victime attaque ses alliés (si elle en possède) ; ou bien devient confuse (comme si elle était victime du sort de 4e niveau *confusion*). Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé par une *dissipation de la magie* (chances de succès normales) ou par un sort clérical de *guérison totale*.

Peur : la victime fuit immédiatement le symbole au triple de sa vitesse de déplacement normale, pendant 30 rounds (effet identique à celui de la baguette).

Folie : la victime devient folle, ne peut ni attaquer, ni lancer des sorts, ni utiliser aucune capacité spéciale, aucun objet. Elle peut marcher mais il faut la surveiller attentivement, de peur qu'elle ne s'enfuie. Cet effet est permanent jusqu'à ce qu'il soit annulé (voir discorde, plus haut).

Sommeil : la victime tombe dans un profond sommeil et ne peut être éveillée. Elle en sortira au bout de 11-20 heures, ou bien lorsqu'une *dissipation de la magie* sera lancée sur elle (chances de succès normales).

Étourdissement : affecte toute créature possédant 150 points de vie ou moins. La victime est étourdie pendant 2-12 tours (tout comme par le sort *mot de pouvoir, étourdissement*).

Transformation d'objets

Portée : 72 m
Durée : voir ci-dessous
Effet : change la forme d'un objet ou d'une créature

Ce sort est similaire au sort de 4e niveau *allométamorphose* mais les objets y sont également sen-

sibles. Si l'objet fait partie d'un tout plus grand (une section de mur, par exemple) un volume de 3 m x 3 m x 3 m peut au maximum être affecté. Les créatures bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4, pour éviter d'être transformées.

La durée de la métamorphose dépend du degré de changement. Toutes les choses existantes peuvent se ranger en trois « règnes » – animal, végétal et minéral. Un objet métamorphosé en un autre, appartenant à un règne voisin (animal-végétal, végétal-minéral) le reste pendant 1 heure par niveau du magicien. Si le changement s'effectue du règne animal vers le règne minéral (ou réciproquement) la durée n'est que de 1 tour par niveau. S'il n'y a pas de changement de règne (une créature transformée en une autre créature, par exemple), la transformation est permanente jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *dissipation de la magie*, (chances de succès normales).

Il est à noter que les créatures créées grâce à ce sort ne sont pas automatiquement amicales. Une *transformation* ne peut changer l'âge d'une créature, ni son nombre de points de vie. (Pour plus de détails, reportez-vous aux sorts de 4e niveau *autométamorphose* et *allométamorphose*).

Sorts de neuvième niveau de magicien

Labyrinthe

Portée : 18 m
Durée : (voir plus bas,1-6 tours 2-40 rounds, 2-8 rounds ou 1-4 rounds)
Effet : prend une créature au piège

Ce sort crée dans le plan astral un labyrinthe au sein duquel il place la victime (aucun jet de protection). L'Intelligence de la créature frappée détermine le temps nécessaire à son évasion.

Animale ou basse (1-8)	1-6 tours
Moyenne (9-12)	2-40 rounds
Haute (13-17)	2-8 rounds
Géniale (18+)	1-4 rounds

Lorsqu'elle s'échappe du *labyrinthe*, la victime revient à l'endroit où elle avait disparu.

Mot de pouvoir, mort

Portée : 36 m
Durée : instantanée
Effet : tue ou étourdit 1 ou plusieurs créatures

Ce sort permet au magicien d'affecter une victime ou plus, se trouvant dans un rayon de 40 m (aucun jet de protection). Exception : un autre magicien ou toute créature lançant des sorts de magicien bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour éviter les effets de celui-ci, mais avec une pénalité de –4.

Une victime unique possédant de 1-60 points de vie est automatiquement abattue ; si elle en possède 61-100, elle est étourdie (comme par le *mot de pouvoir, étourdissement*) et incapable d'agir pendant 1-4 tours. Toute créature possédant plus de 100 points de vie ne peut être affectée.

Ce sort peut également être utilisé pour abattre jusqu'à 5 victimes si chacune de celles-ci possède 20 points de vie ou moins (à nouveau sans aucun jet de protection).

Nuée de météores

Portée : 72 m
Durée : instantanée
Effet : crée 4 ou 8 météores/boules de feu

Ce sort crée 4 ou 8 météores (au choix de celui qui le lance). Chaque météore peut être projeté sur une cible différente se trouvant à portée, mais il n'est possible d'en lancer qu'un seul sur une créature donnée. Chaque projectile vient frapper sa cible puis explose, telle une *boule de feu* (affectant toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 m).

Si on crée 4 météores, chacun inflige 8-48 points de dégâts en atteignant sa cible puis explose, en provoquant le même nombre, dû cette fois au feu (8d6). Si l'on utilise 8 météores plus petits, les dégâts sont de 4-24 points pour l'impact et d'autant pour l'explosion (4d6). Il est à noter que si les météores sont lancés avec discernement, un endroit ou une créature donnée pourra être affecté par plusieurs explosions.

Le joueur tire les dégâts séparément pour chaque impact et pour chaque explosion ; il lance également un jet de protection séparé pour chaque *boule de feu*. Un météore ne manque jamais sa cible.

Toute victime frappée par un météore reçoit la totalité des dégâts dus à l'impact (pas de jet de protection). Chaque créature se trouvant dans l'aire d'effet d'une explosion peut lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas de succès elle ne se voit infliger que la moitié des dégâts dus au feu. Même les créatures résistant au feu ou utilisant le feu sont pleinement affectées par l'impact d'un météore, bien qu'elles puissent résister à l'explosion des flammes.

Seuil

Portée : 9 m
Durée : 1-100 tours ou 1 tour
Effet : Ouvre une porte sur un autre plan

Lorsque le magicien lance ce sort, il doit en choisir la cible, qu'il s'agisse du plan éthéré, du plan astral, de l'un des quatre des élémentaires, ou bien d'un plan extérieur (dans ce dernier cas, il est nécessaire de prononcer également le nom d'un habitant du plan, généralement celui d'un immortel, d'un souverain des plans extérieurs). Tous ces plans sont décrits dans le livre du Maître du Donjon. Le sort ouvre une connexion directe avec l'autre plan d'existence.

Un *seuil* ouvert sur un plan extérieur le reste pendant un unique tour. Tout autre *seuil* demeure ouvert durant 1-100 tours, le chiffre exact étant déterminé aléatoirement. À chaque tour, il existe une probabilité de 10 % pour qu'une créature venue de l'autre plan le franchisse. Un *seuil* donnant sur un plan élémentaire crée en fait un vortex ainsi qu'un trou de ver, qu'un *souhait* peut rendre permanents.

Entrer en contact avec un plan extérieur est chose dangereuse : le magicien doit connaître et prononcer le nom de l'immortel qu'il désire contacter. Celui-ci arrivera probablement (probabilité : 95 %) au bout de 1-6 rounds mais il existe 5 % de chances pour obtenir la réponse d'un autre habitant des plans extérieurs. Lorsque l'être arrive, il recherche immédiatement le lanceur du sort. Si celui-ci ne possède pas une excellente raison d'avoir ouvert le *seuil*, il sera probablement détruit par l'être appelé. Même si le lanceur de sorts fait état d'une raison importante, il est possible que l'être s'en retourne immédiatement sans montrer le moindre intérêt pour la demande. Occasionnellement, si la raison est d'une importance suprême pour le magicien et d'un certain intérêt pour l'être, celui-ci pourra accorder son aide pendant une période limitée.

L'inverse de ce sort (*fermeture d'un seuil*) détruit les effets de sa forme normale (mais ne peut affecter un immortel). On peut aussi l'utiliser pour fermer un seuil permanent donnant sur un plan proche (comme un vortex élémentaire).



Voleur

Un voleur des niveaux 15-25 prend le titre de maître voleur (qu'il soit homme ou femme). Les tables d'expérience, de jets de protection et de facultés spéciales sont valables pour tous les types de voleurs et doivent être ajoutées à celles contenues dans le livre D&D : Règles Expert.

TABLE D'EXPÉRIENCE DES VOLEURS

Niveau	XP
15	880.000
16	1.000.000
17	1.120.000
18	1.240.000
19	1.360.000
20	1.480.000
21	1.600.000
22	1.720.000
23	1.840.000
24	1.960.000
25	2.080.000

TABLEAU DES JETS DE PROTECTION DES VOLEURS

Niveau :	13-16	17-20	21-24	25
Rayon mortel ou poison	7	5	4	3
Baguettes magiques	8	6	5	4
Paralysie ou pétrification	7	5	4	3
Souffle de dragon	10	8	6	4
Bâtonnets, bâtons ou sorts	9	7	5	4

**Pick pocket* : soustraire 5 % par niveau de la victime (ou par dé de vie, pour les monstres). Exemple : un voleur de 30e niveau tente de faire les poches d'un guerrier du même niveau. Ses chances sont de 165 % (normales) moins 150 % (5 fois 30), soit un total de 15 %.

Pourcentages de 100 ou plus : Une serrure rouillée ou très compliquée, un piège soigneusement caché, un mur glissant ou un bruit très ténu peuvent imposer une pénalité à la probabilité normale (–5 %, –10 %, –20 % etc.). Si, après l'application de ces pénalités, la chance de succès reste supérieure ou égale à 100 %, ramenez-la à 99 %, conservant dans tous les cas une probabilité d'échec d'au moins 1 %. Ne **modifiez pas**, par contre, les chances de « déplacement silencieux » et de « dissimulation dans l'ombre », à moins que les actions du voleur ne l'imposent (tenter de se déplacer silencieusement mais rapidement, se dissimuler à proximité de la lumière d'une torche, etc.).





TABLE DES FACULTÉS DE VOLEURS

Niveau	Crochetage	Détection pièges	Désamorçage pièges	Pick pocket*	Déplacement silencieux	Escalade	Dissimulation dans l'ombre	Acuité auditive
15	75	73	67	90	70	101	58	87
16	78	76	70	95	72	102	60	90
17	81	80	73	100	74	103	62	92
18	84	83	76	105	76	104	64	94
19	86	86	79	110	78	105	66	96
20	88	89	82	115	80	106	68	98
21	90	92	85	120	82	107	70	100
22	92	94	88	125	84	108	72	102
23	94	96	91	130	86	109	74	104
24	96	98	94	135	88	110	76	106
25	98	99	97	140	89	111	79	108

S'établir dans une ville

Un voleur souhaitant s'établir doit contacter la guilde des voleurs. Celle-ci l'aidera à obtenir un poste de **maître de guilde** pour l'une de ses nouvelles branches (parfois dans une ville éloignée où il n'en existe pas encore) ou bien l'enverra dans une guilde existante où se trouve un poste à pourvoir.

Votre Maître du Donjon vous communiquera le nombre de voleurs se présentant à la nouvelle guilde, ou les caractéristiques de celle dans laquelle vous serez muté.

Les gains monétaires seront obtenus grâce aux activités des membres de la guilde. Le personnage a la possibilité, au bout d'un certain temps, de demander à contrôler une plus grande branche de la guilde (cette option est recommandée au moment où l'on atteint le 18e niveau), et peut par la suite devenir une personnalité importante au sein des quartiers généraux de ladite guilde.

Des voleurs talentueux (de haut niveau) sont toujours nécessaires dans le cas d'aventures difficiles ; le maître de la guilde est toujours la personne contactée par les aventuriers lorsque de tels « travaux » se présentent. Vous pouvez choisir d'accomplir la tâche vous-même ou de la confier à un ou plusieurs membres de la Guilde – dans tous les cas, le choix vous appartient.

Voyager

Un voleur errant est connu sous le nom de **forban**.

1. Un forban doit rester membre de la guilde des voleurs mais il peut ne rendre visite à celle-ci qu'une fois par an.
2. Lorsqu'il est devenu forban, un personnage ne peut plus jamais être maître de guilde dans une branche établie de celle-ci. Néanmoins il peut en créer une nouvelle, s'il obtient la permission du maître de guilde général.
3. Il existe une probabilité (déterminée par le MD) pour qu'un forban découvre des cartes au trésor ou entende des rumeurs circulant au sujet de richesses importantes.
4. Un forban peut rendre visite à n'importe quelle branche de la guilde des voleurs pour y voir le maître de guilde. Il lui est ainsi possible de rassembler des informations sur la région, des rumeurs et des conseils. S'il a besoin d'aide, la guilde lui permettra d'engager quelques voleurs de bas niveau pour une durée déterminée.
5. Des rumeurs concernant le forban et ses activités ne tarderont pas à naître, pour le meilleur ou pour le pire.



Classes de personnages — Demi-humains

Points d'expérience

Tous les aventuriers demi-humains sont extrêmement limités en niveaux d'expérience et en points de vie. Les elfes sont tout bonnement incapables d'apprendre les arts magiques les plus puissants (au-delà des sorts de 5e niveau) et aucun demi-humain ne peut atteindre le pouvoir de résistance des humains matérialisé par les points de vie.

Bien que leur histoire soit fort longue, les demi-humains n'ont jamais développé l'art du combat en ses plus hauts degrés. Les humains, par contre ont concentré leurs talents dans cette voie. Là où cohabitent humains et demi-humains, ces derniers peuvent gagner des habiletés de combat supplémentaires qui leur sont enseignées par leurs amis humains. Un joueur dont le personnage est demi-humain doit donc conserver la trace des points d'expérience gagnés après qu'il a atteint le niveau maximum ; sa technique de combat s'améliore au fur et à mesure (comme cela est indiqué dans la description de chaque classe).



Relique de clan

Chaque clan de demi-humains possède un objet sacré, appelé « relique », conservé au centre de la place-forte du clan. La relique est veillée par un gardien et 2-8 aides. Celle des clans de nains est une forge de pouvoir ; dans les clans elfiques, il s'agit d'un arbre de vie, dans les clans de petites-gens, d'un creuset de la flamme noire.

Le poste de gardien est héréditaire ; chaque gardien transmet à son fils ou à sa fille les connaissances secrètes relatives à l'entretien et à l'utilisation de la relique, sans jamais en coucher une seule ligne sur le papier de peur qu'on ne les vole. Parmi ce savoir se trouve la manière de construire un objet particulier, comme cela est indiqué dans la description de chaque classe.

Chaque objet sacré confère au gardien un pouvoir de domination (expliqué dans le livret du Maître du Donjon). Il irradie en permanence une aura ayant sur les morts-vivants un pouvoir de vade retro comparable à celui des clercs.

De plus le gardien peut activer les pouvoirs identiques à des sorts suivants :

Guérison de la cécité
Guérison des maladies
Contre-poison
Soins majeurs
Identification d'objets magiques

Domination : le gardien d'une relique dispose d'un grand prestige au sein du clan ; il possède littéralement entre ses mains le pouvoir de donner la vie ou la mort (ainsi qu'un clerc humain) et chacun le respecte et le craint.

En termes de jeu, ceci correspond à une capacité de *domination* – le gardien donne des ordres auxquels les membres du clan obéissent. Seul le maître du clan, le chef du clan tout entier, est immunisé contre ce pouvoir. Il respecte les pouvoirs du gardien mais n'est pas subjugué par eux, sachant qu'ils sont au service du clan et représentent un outil pour la survie de celui-ci.

Le gardien n'abuse jamais de ce pouvoir, l'utilisant toujours au mieux des intérêts du clan et non des siens propres. Pour les situations et les ordres importants, il consulte souvent le maître du clan et le tient avisé de la quantité de puissance que recèle à tout moment la relique (voir « pouvoirs magiques », plus bas).

Dans le cas fort rare où le gardien donne un ordre immédiatement contré par le maître du clan, la personne ayant reçu l'ordre est *confuse* (parfaitement incapable d'agir ou de penser clairement) jusqu'à ce que la situation ait trouvé sa solution.

Vade retro des morts-vivants : la relique irradie en permanence une force magique possédant le même pouvoir de répulsion sur les morts-vivants qu'un clerc de 15e niveau.

De bien des façons, cet effet est plus puissant que la capacité cléricale car même si la tentative échoue (contre une ombre des ténèbres ou une créature plus puissante) elle se répète automatiquement au round suivant. De plus les morts-vivants repoussés ne reviennent généralement pas (faire un tirage de moral avec une pénalité de –6).

Pouvoirs magiques : la puissance donnant naissance à chacun de ces effets provient directement de la relique. Le vade retro des morts-vivants possède une portée initiale de 108 m. Chaque utilisation d'un pouvoir magique réduit cette portée de 2 m. Lorsqu'elle atteint 0 m aucune action n'est plus possible. Lorsqu'elle est entretenue avec soin par le gardien, la relique retrouve sa puissance au rythme de 2 m de portée par jour (mais jamais plus vite).

Guérison de la cécité, guérison des blessures, contre-poison, soins majeurs : ces pouvoirs sont identiques à ceux des sorts de clerc du même nom, considérés comme lancés par un clerc de 15e niveau.

Identification d'objet magique : Pour utiliser ce pouvoir, le gardien place un objet magique près de la relique, l'y laisse pendant 24 heures puis le touche. Des connaissances au sujet de l'objet s'imposent alors à son esprit. Il en apprend le nom, le nombre de « plus », mais pas le nombre de charges qu'il contient (dans les deux cas, s'il y a lieu). Les objets *maudits* seront hélas identifiés comme étant parfaitement normaux. De même que l'utilisation des pouvoirs de soin, ceci réduit la portée de vade retro des morts-vivants de 2 mètres.

Artisanat

En travaillant avec d'autres demi-humains du niveau maximum, le maître du clan et le gardien peuvent créer quelques objets peu répandus. Chacun requiert une grande quantité de temps et d'efforts. Votre MD vous révélera d'autres détails sur cet artisanat particulier aux demi-humains, s'il le juge bon.



Nain

Attaques spéciales

La technique de combat d'un nain peut s'améliorer rapidement grâce à l'entraînement reçu des humains, comme le montre la table de dés de toucher suivante. De plus lorsque le total des points d'expérience d'un personnage atteint 660.000, celui-ci gagne les options de combat réservées aux guerriers. En ce qui concerne les attaques multiples (si une attaque peut porter en obtenant 2 ou plus sur le dé de toucher), il est possible d'en faire 2 à 660.000 XP et 3 à 2.200.000 XP. Un nain ne peut jamais porter 4 attaques par round. Il lui est possible d'utiliser les manœuvres d'écrasement et de parade mais l'option de désarmement ne peut s'exercer avec succès sur un adversaire de taille géante.

Défenses spéciales

Les nains expérimentés deviennent plus résistants à la magie. Lorsqu'un total de 1.400.000 XP est atteint, un nain ne reçoit automatiquement que la moitié des dégâts causés par les sorts ou les pouvoirs similaires aux sorts (comme ceux d'un objet magique). Si l'effet de ceux-ci autorise un jet de protection, un succès en ce domaine indique que seul ¼ des dégâts est reçu. Cette résistance ne s'applique pas aux sorts ne causant pas de dégâts sous forme de points de vie.

XP du nain	Classe d'attaque
660.000(a)	C
800.000	D
1.000.000	E
1.200.000	F
1.400.000(b)	G
1.600.000	H
1.800.000	I
2.000.000	J
2.200.000(c)	K
2.400.000	L
2.600.000(d)	M

(a) Peut utiliser les options de combat réservées aux guerriers. À ce niveau deux attaques par round sont possibles.
(b) Ne reçoit automatiquement que ½ des dégâts causés par des sorts ou des pouvoirs similaires aux sorts.
(c) Identique aux guerriers de niveau 22-24. À ce niveau trois attaques par round sont possibles.
(d) Identique aux guerriers de niveau 25-27.

La relique des nains

Au cœur de la forteresse de tous les clans de nains se trouve une Forge de Pouvoir, dont les capacités sont décrites en page 29. On peut aussi l'utiliser pour créer les fabuleuses *lentilles des nains* et la rarissime *huile des ténèbres* (tous deux détaillés dans le livre du Maître du Donjon).

Une forge n'est laissée, et trouvée, sans surveillance que si un clan entier est détruit.

Si un personnage non-nain est en possession d'une forge, la plupart des clans de nains l'apprenant lui offriront de la lui acheter pour 100.000 po ou plus (selon leurs ressources). Si le « propriétaire » refuse de vendre, les clans engageront des voleurs pour récupérer la forge, ou même rassembleront une armée pour aller la reprendre, cet objet étant propriété des nains et seulement des nains. Si par contre le propriétaire la vend aux nains contre 5 % de la somme offerte (ou moins) il se verra attribuer le titre de membre honoraire du clan achetant la forge – à moins qu'il n'ait détruit lui-même le clan la possédant précédemment.

Elfe

Attaques spéciales

Après avoir atteint le niveau maximum, les elfes peuvent continuer d'améliorer leurs techniques de combat en étudiant en compagnie d'humains. Néanmoins, compte tenu de l'intérêt supplémentaire qu'ils portent à la magie, cette progression est lente. Reportez-vous à la table de dés de toucher ci-dessous pour les détails exacts. Lorsque le total des points d'expérience d'un personnage atteint 850.000, celui-ci peut utiliser les options de combat réservées aux guerriers (voir le livre du MD). En ce qui concerne les attaques multiples (si une attaque peut porter en obtenant 2 ou plus sur le dé de toucher), il est possible d'en faire 2 en atteignant 850.000 XP et 3 en atteignant 2.600.000 XP. Un elfe ne peut jamais porter 4 attaques par round. Les options d'écrasement, de parade et de désarmement sont utilisables (telles qu'elles sont décrites).

Défenses spéciales

Les elfes expérimentés deviennent plus résistants aux souffles de dragons. Lorsqu'ils atteignent un total de 1.600.000 XP, ils ne reçoivent automatiquement que ½ des dégâts infligés par un souffle (notamment ceux des dragons, mais sans exclure les autres formes d'attaques par souffle). Si celui-ci donne droit à un jet de protection, un succès indique que seul ¼ des dégâts est infligé.

XP de l'elfe	Classe d'attaque
660.000(a)	C
850.000(b)	D
1.100.000	E
1.350.000	F
1.600.000(c)	G
1.850.000	H
2.100.000	I
2.350.000	J
2.600.000(d)	K
2.850.000	L
3.100.000	M

(a) Identique à un guerrier de niveaux 22-24
(b) Les options de combat réservées aux guerriers deviennent utilisables. À ce niveau, il est possible de porter 2 attaques par round
(c) Ne reçoit automatiquement que ½ des dégâts infligés par un souffle, quel qu'il soit.
(d) Identique à un guerrier de niveau 25-27. À ce niveau, il est possible de porter trois attaques par round.

La relique elfique

Au centre de la place-forte de tout clan elfique se trouve un arbre de vie, dont les pouvoirs sont décrits en page 29. Il peut aussi être utilisé pour créer les fabuleux *vaisseaux de lumière* et *huile du soleil* elfiques (aux fonctions expliquées dans le livret du Maître du Donjon).

Cet arbre fort grand, intelligent, peut être parfois confondu avec un sylvanien. Il lui est impossible de se déplacer et la seule personne capable de le faire bouger est un gardien d'arbre elfe. Il n'est laissé, ou trouvé, sans surveillance que si un clan tout entier est détruit. La plupart des place-fortes elfiques paieront 20.000 po ou plus des informations précises concernant l'emplacement d'un arbre vivant dépourvu de clan.



Petite-gens

Attaques spéciales

Le bonus de +1 que possèdent les petites gens sur tous leurs dés de toucher lorsqu'ils utilisent un projectile s'applique aussi aux bolas et à la sarbacane, nouvelles armes présentées dans cet ouvrage.

Comme l'indique la table ci-dessous, la technique de combat des petites-gens peut s'améliorer rapidement grâce à l'entraînement qu'ils reçoivent des humains. De plus lorsqu'un personnage atteint un total de 900.000 XP, il devient capable d'utiliser les options de combat réservées aux guerriers (voir le livre du MD). En ce qui concerne les attaques multiples (si une attaque peut porter en obtenant 2 ou plus sur le dé de toucher), il est possible d'en faire deux à 900.000 XP ; et trois à 3.000.000 XP. Les petites-gens ne peuvent *jamais* attaquer 4 fois par round. Il leur est possible d'utiliser les options de parade et d'écrasement mais celle de désarmement ne peut réussir contre un adversaire de taille géante.

Défenses spéciales

Les petites-gens expérimentées deviennent plus résistants à la fois à la magie et aux souffles. Lorsqu'ils atteignent 300.000 XP, ils ne reçoivent automatiquement que ½ des dégâts infligés par des sorts, des effets similaires aux sorts (comme ceux produits par des objets magiques). Si de plus l'effet autorise un jet de protection, un succès indique que seul ¼ des dégâts est reçu.

Une résistance similaire aux souffles (notamment ceux des dragons mais sans en exclure les autres formes) s'obtient en atteignant un total de 2.100.000 XP.

XP des petites-gens	Classe d'attaque
120.000	A
300.000(a)	B
600.000	C
900.000(b)	D
1.200.000	E
1.500.000	F
1.800.000	G
2.100.000(c)	H
2.400.000	I
2.700.000	J
3.000.000(d)	K

(a) Ne reçoit automatiquement que ½ des dégâts infligés par les sorts ou les effets similaires aux sorts.

(b) Peut utiliser les options de combat réservées aux guerriers. À ce niveau, il est possible d'attaquer 2 fois par round.

(c) Ne reçoit que ½ des dégâts provoqués par tous les souffles.

(d) Identique à un guerrier de niveaux 22-24. À ce niveau il est possible d'attaquer trois fois par round.

La relique des petites-gens

Au cœur de la place-forte de tout clan de Petite-gens se trouve un *creuset à la flamme noire*, dont les pouvoirs sont décrits en page 29. La flamme noire n'est qu'une flamme normale inversée, brûlant les cendres et laissant les objets intacts.

Le creuset, un récipient de bois en forme de pyramide tronquée, peut être utilisé (en conjonction avec la flamme noire elle-même) pour créer la fabuleuse *toile d'ombre* et la rarissime *huile de lune*.

Un creuset n'est laissé (ou trouvé) sans surveillance que si la totalité d'un clan est détruite. Si une telle relique se trouve en possession d'un personnage ou d'une créature n'appartenant pas aux petites-gens, la plupart des clans de ceux-ci apprenant la chose offriront de la racheter pour 10.000 po ou plus, 100.000 po ou plus si elle contient encore la flamme noire, selon leurs ressources. Si le « propriétaire » refuse de vendre, le clan pourra, tout comme dans le cas des nains, engager des voleurs ou même lever – voire engager – une armée pour rentrer en possession du creuset qui est la possession des petites-gens et seulement des petites-gens. Si par contre ledit « propriétaire » vend la relique pour 50 % ou moins de la somme proposée, il reçoit alors de titre de membre honoraire du clan achetant la relique – sauf s'il a lui-même détruit le clan la possédant précédemment.

Index pour le
LIVRET DES JOUEURS

DONJONS & DRAGONS®

Règles Compagnon

2ème PARTIE

Livret du Maître

INTRODUCTION



Une campagne de D&D est une trame organisée, créée par le Maître du Donjon, vous-même – pour servir de décor réaliste à une série d'aventures fantastiques. Elle doit refléter à la fois les intérêts du MD et ceux des joueurs. Le jeu possède un décor physique (extérieurs, donjons, villes, etc.) mais une campagne est bien plus que cela : elle procure des détails réalistes de toutes sortes – mêmes dans le cas de civilisations entières.

Une campagne n'est utile que lorsqu'elle atteint le but du jeu – le divertissement. Un MD inexpérimenté peut facilement se laisser aller à créer un empire médiéval fabuleusement détaillé, pour découvrir ensuite que les joueurs désirent la simplicité. Il vous faut discuter avec vos joueurs de leurs centres d'intérêt et créer un monde fantastique qui les satisfera, les distraira tout autant que vous-même.

La campagne et les aventures qui s'y déroulent sont très semblables à une série de romans fantastiques. Les personnages sont les héros et les héroïnes de ces romans ; efforcez-vous de centrer l'action sur eux, mais leurs actions doivent pourtant en influencer l'histoire – tout d'abord sur une petite échelle, puis sur une autre, de plus en plus grande à mesure que les personnages gagnent en expérience et en puissance.

DONJONS & DRAGONS®

Livre deux : le Compagnon du Maître du Donjon

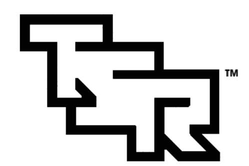
Frank Mentzer

Directrice de la publication :
Anne C. Gray
Illustrations : Larry Elmore,
Jeff Easley
Conception graphique : Ruth Hoyer

AVERTISSEMENT : ce livre a été conçu pour être utilisé avec les ouvrages **DONJONS & DRAGONS** : Règles de Base (le livre rouge) et Règles Expert (le livre bleu) ; il n'explique pas les règles du jeu. Il vous est nécessaire de posséder les livres de Base et Expert avant d'utiliser celui-ci.

Distribué sur le marché du livre aux États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd. Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs régionaux.

Première édition - Avril 1984
Version corrigée #1 - août 2022 - dd-add.fr



TSR, Inc.
PO Box 756
Lake Geneva,
WI 53147

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge, UK
CB14AD

TABLE DES MATIÈRES

Première partie : Généralité

À quel niveau jouer ?

Une campagne habilement conçue peut recevoir des personnages de tous niveaux. Si vos joueurs expérimentés possèdent des personnages de niveaux différents, organisez des séances de jeu séparées. Il est souhaitable que seuls des personnages de niveaux comparables partent ensemble à l'aventure.

Encouragez vos joueurs à créer de nouveaux personnages au niveau de base. Beaucoup des règles contenues dans cet ouvrage – le combat à mains nues, les nouvelles armes, etc. – pourront faire apprécier ce niveau de jeu à n'importe quel joueur, aussi expérimenté soit-il.

Les cartes

L'hexagone standard des cartes de campagnes (voir module X1) représente une zone longue de 40 kilomètres. Bien que sur une carte cela semble petit, il s'agit en fait d'une superficie de plus de 1000 kilomètres carrés ! Il est impossible de décrire les variétés de terrain et de végétation contenues dans un hexagone en utilisant un seul symbole.

Chaque symbole standard (voir le livre des Joueurs) représente des *caractéristiques notables*. Il peut s'agir de la plus grande partie du terrain ou simplement d'une chose inhabituelle. Un unique triangle noir au centre d'un hexagone indique par exemple un terrain montagneux. Si d'autres triangles noirs l'entourent, l'hexagone tout entier est probablement couvert de montagnes. Si les hexagones alentours représentent une jungle, celui qui porte le triangle est sans doute le signe d'une montagne importante située dans une région de jungle.

De nombreuses caractéristiques sont propres à chaque type de terrain. Une jungle contient par exemple des clairières, des collines, des vallées, des marécages, et ainsi de suite – tout cela n'étant représenté sur la carte que par un unique palmier.

Un hexagone blanc représente un terrain plat normal (plaines et pâturages, terres cultivées).

Décrivez le terrain selon vos besoins au cours du jeu mais ne cherchez pas à coucher sur le papier tout ce que vous dîtes. Si les joueurs désirent des détails sur les régions qu'ils traversent, c'est à eux de prendre des notes. Ne conservez que ce dont vous avez besoin pour la campagne – rencontres, tanières, etc.

Conservez des copies de toutes vos cartes. Vous pouvez facilement les perdre ou les endommager.

Lorsque vous préparez vos cartes de campagne, vous manquerez probablement de place, notamment dans les hexagones contenant terrain remarquable, tanières importantes ou rencontres. Trop de notes rend les informations difficiles à trouver, ce qui peut ralentir le jeu. Il vous faut donc prévoir une légende pour chaque carte.

Lorsque vous préparez à l'avance des tanières de monstres, évitez de les noter sur la carte. Si une rencontre est souhaitée ou même placée au hasard, notez l'endroit où vous désirez qu'elle se produise. En ne l'indiquant pas sur la carte, vous économiserez du temps et de la place.

Il est possible d'utiliser des crayons de couleurs pour marquer sur la carte l'emplacement des tanières, des donjons et de certains endroits particuliers – ou même pour colorer les différents types de terrains. Assurez-vous de mettre au point une légende pour chacune de ces méthodes. Néanmoins c'est une légende numérique qui se révélera sans doute la plus pratique. Les détails concernant le contenu de la carte doivent être conservés séparément.

Les symboles cartographiques standards donnés dans le Compagnon des Joueurs sont recommandés. Leur utilisation n'exige aucun talent artistique

La préparation des aventures

Lorsque vous créez des aventures, tentez d'en estimer la difficulté. Seuls des personnages capables de relever des défis imposés devraient s'y risquer ; des PJ trop puissants trouveraient le jeu ennuyeux, alors que d'autres, trop faibles, risqueraient de tous y laisser la vie.

Il vous est aussi possible de créer une aventure pour un personnage ou un groupe en particulier. Pour bien des raisons, cette méthode est plus difficile. Il vous faut sélectionner des monstres et des trésors correspondant au niveau des personnages, puis les réunir au sein d'une histoire cohérente.

Lorsque vous préparez une aventure pour des personnages connus, commencez par prendre connaissance de leur équipement. Vous pouvez sans crainte les opposer à de nombreux monstres puissants s'ils disposent de l'équipement nécessaire à l'élimination de ces derniers. *Par exemple*, des personnages possédant des armes dotées de bonus spéciaux contre les reptiles ont de grandes chances de vaincre un groupe de dangereux dinosaures.

Étudiez également avec attention les alignements et les capacités. Des personnages loyaux préfèreront rencontrer des adversaires chaotiques. Deux patriarches, ou plus, sont à même de disposer de nombreux morts-vivants mineurs. Souvenez-vous des capacités demi-humaines (découverte des portes secrètes, des pièges, etc.), et ajoutez pour eux des détails leur permettant de les utiliser.

Vitesse de progression

Après avoir atteint le niveau « nominal », il est souhaitable qu'un personnage gagne un nouveau niveau d'expérience au bout de 3 à 8 aventures réussies. Un plus grand nombre risquerait de frustrer les joueurs ; un plus petit rendrait le jeu trop facile et en viendrait à les ennuyer.

Si vous jouez deux fois par semaine ou plus, il est recommandé de faire 6 à 8 aventures par niveau. Si vous ne jouez qu'une fois par semaine ou moins, une moyenne de 3 à 5 aventures est plus judicieuse.

Les humains ont besoin en moyenne de 125.000 XP pour gagner un niveau d'expérience. En tant que MD, il vous est possible de créer des aventures permettant d'accomplir ce que vous désirez en utilisant la *table des aventures* suivante.

TABLE DES AVENTURES

Nombre de Personnages	Vitesse de progression 3	4	5	6	7	8
1	42	31	25	21	18	16
2	83	63	50	42	36	31
3	125	94	75	63	54	47
4	167	125	100	83	71	63
5	208	156	125	104	89	78
6	250	188	150	125	107	94
7	292	219	175	146	125	109
8	333	250	200	167	143	125
9	375	281	225	188	161	141
10	417	313	250	208	179	156

Décidez en premier lieu du nombre d'aventures que devront accomplir les personnages avant d'obtenir un nouveau niveau d'expérience. Ce nombre est leur *vitesse de progression*. Comptez ensuite le nombre de personnages faisant partie du groupe, puis utilisez la table pour déterminer combien l'aventure doit receler le XP.

(Chaque nombre représente 1000 XP. Par exemple, « 85 » signifie 85.000 XP).

La sélection des monstres

En rassemblant différents monstres dans un décor, quel qu'il soit, vous devez vous poser la question suivante : qu'arrive-t-il lorsque toutes ces créatures sont laissées à elles-mêmes durant un mois ? L'endroit doit être « stable » ; les créatures doivent coopérer ou bien s'éviter les unes les autres pour des raisons logiques. Certaines aventures peuvent reposer sur des situations temporaires particulières mais il doit s'agir d'exceptions et non d'une règle générale.

Dans la plupart des aventures, les XP obtenus en tuant des monstres doivent représenter $^1/_5$ de la totalité des XP. Ceci dépend du type de monstres, des chances aléatoires que ceux-ci possèdent un trésor, etc.

Il vous est possible d'accorder un bonus de XP pour l'aventure. La raison peut en être l'accomplissement d'une mission (sauvetage, récupération d'un objet, etc.), des actions individuelles particulières (conduite héroïque, utilisation fréquente ou exceptionnelle de ca-

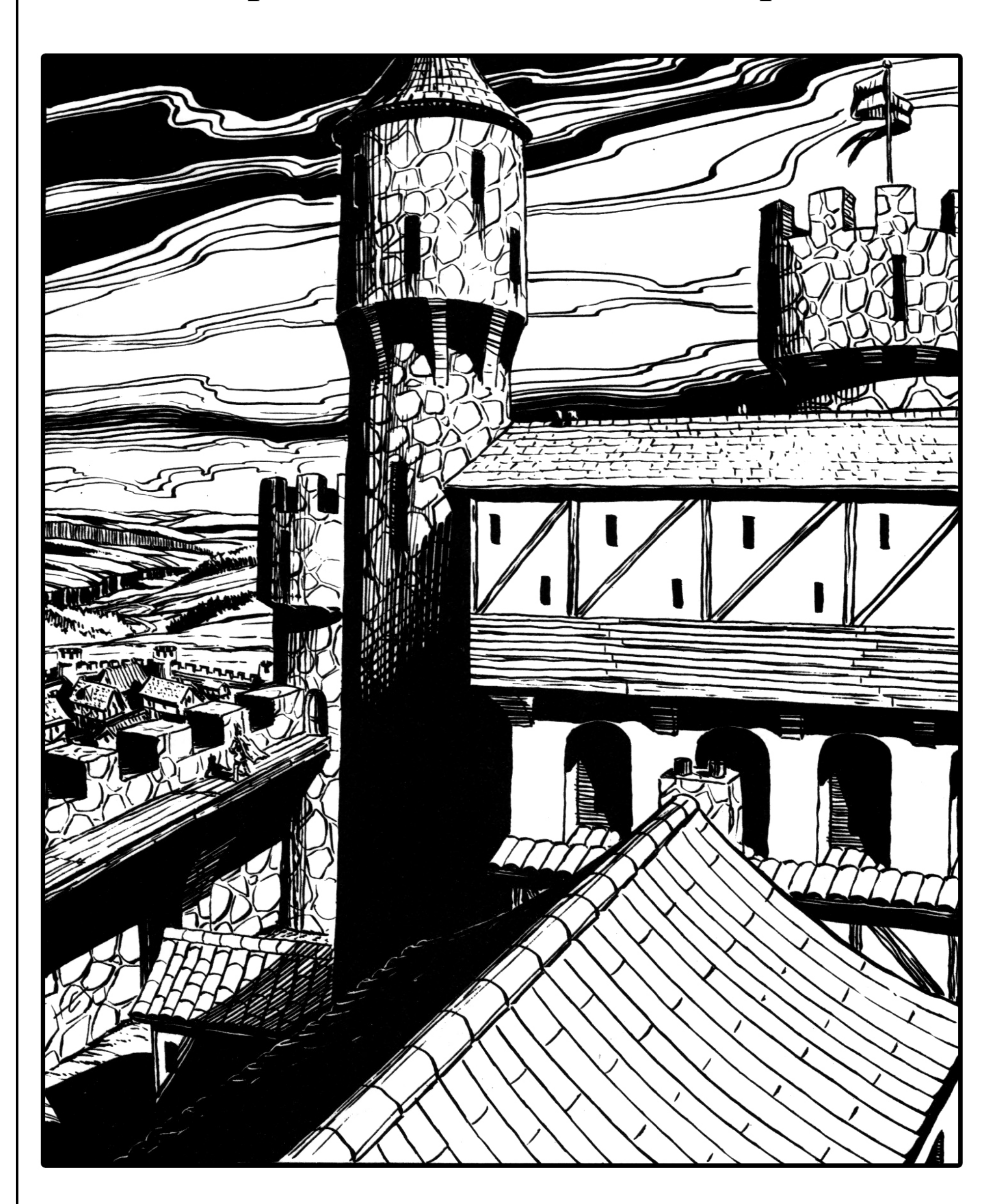
pacités spéciales), bonne maîtrise de l'alignement, ou autres aspects de l'aventure dans son ensemble.

Sélectionnez les monstres désirés en utilisant les suggestions ci-dessus. Soustrayez les XP obtenus grâce aux buts, aux actions et aux monstres du nombre total de XP déterminé par la vitesse de progression. Vous déterminerez alors la valeur du trésor en XP. Pour déterminer la quantité des trésors, utilisez les types de trésors des monstres, mais *sélectionnez-les par tirage*. Ayant déjà déterminé la quantité devant être placée, vous ne devez pas utiliser les types de trésor pour obtenir cette dernière mais bien pour vous aider à en choisir le type... et n'oubliez pas l'encombrement !

Récapitulation

La méthode de préparation des aventures vous procure le moyen de lancer simplement des défis correspondant au niveau spécifique des personnages. N'hésitez cependant pas à modifier la vitesse de progression. Ce nombre est un vœu pieux, représentant la récompense appropriée pour un jeu habile. Si la malchance vient empêcher le succès, tenter de la compenser en plaçant des trésors supplémentaires lors de l'aventure suivante. Méfiez-vous des situations dangereuses inattendues : vos monstres se défendront peut-être mieux que vous ne le croyez. Ne pénalisez pas les joueurs si l'aventure préparée est pour eux d'un trop haut niveau, mais ne leur facilitez pas trop les choses non plus. Si vos joueurs commettent trop d'erreurs, ou bien ne maîtrisent pas proprement leurs personnages, ajoutez une ou deux aventures à leur vitesse de progression idéale. Ils auront ainsi le temps d'apprendre.

Deuxième partie : le monde fantastique



Les domaines

Après avoir atteint le niveau « nominal », ou plus, les personnages ont la possibilité de bâtir des place-fortes. Le coût de d'une telle entreprise est donné dans le livret de règles Expert (page 24). Ces place-fortes doivent être situées sur des terres appartenant au monde de votre campagne ; l'emplacement de chacune d'entre elles doit être noté sur votre carte. Les personnages possédant une place-forte peuvent être ou non des souverains. Les paragraphes suivants sont consacrés aux souverains.

Quand une terre possède un propriétaire qui la gouverne, elle prend le nom de domaine. Celui-ci peut être de toute taille ; le souverain peut en être un PJ ou un PNJ. Une petite tour érigée au sein d'un arpent de terre constitue aussi bien un Domaine qu'un puissant empire où vivent des milliers de gens. Toutes les place-fortes appartenant à des PJ, qu'ils soient humains ou demi-humains, prennent le nom de *domaines* (voir le Livret des Joueurs).

Les clercs peuvent posséder des domaines indépendants mais ne prêtent allégeance qu'à la théocratie – les chefs de l'église – et ne font vœu de servir qu'elle. Les guerriers sont généralement de bons souverains, puissants et cependant libres de s'allier ou de déclarer la guerre à quiconque. Les magiciens n'établissent généralement pas de domaines, mais il leur est aisé de travailler au sein de ce système s'ils le désirent. Les voleurs peuvent aussi devenir souverains bien qu'ils doivent remplir également les devoirs imposés par leur guilde. En général les demi-humains se moquent totalement de la politique humaine ; leur chef politique est le maître du clan, leur chef spirituel, le gardien. Alliances et traités sont monnaie courante entre les clans demi-humains, les souverains humains et les magiciens indépendants.

Remarques générales
Les renseignements suivants ne sont donnés qu'à titre de guide. Un système de gouvernement logique est fortement recommandé pour faciliter le jeu, mais n'est pas obligatoire. Lorsque les joueurs désirent discuter des domaines de leurs personnages, organisez des séances de jeu individuelles. Cela vous évitera de perdre du temps lorsque vous jouerez en groupe. La plupart des calculs et des écritures relatives à la gestion d'un domaine doivent être effectués par les joueurs. Il vous appartient uniquement de décider des résultats en vous servant des notes de votre campagne.

Le théâtre des évènements
Le monde fantastique de D&D est fondé librement sur l'Europe médiévale, avant l'invention de l'imprimerie et des armes à feu. La forme de gouvernement utilisée est le système féodal ; des personnes puissantes offrent services, protection et pouvoir. La plus grande partie du peuple se compose de paysans. Le nombre de familles paysannes se trouvant au sein d'un domaine est la mesure de la puissance du souverain. L'accroissement de ce nombre signifie l'accroissement des réserves de nourriture et de la main d'œuvre disponible pour servir le souverain.

Si vous utilisez d'ores et déjà un système féodal au sein de votre campagne, tentez de l'adapter pour qu'il se conforme aux règles additionnelles données plus bas. S'il n'existe aucun système, créez-en un à l'aide d'une révolution, d'une guerre ou de toute autre méthode.

Obtenir un domaine
Les cinq méthodes permettant d'obtenir un domaine sont les suivantes : fondation, don de terres, colonisation, inféodation et conquête.

1. **Fondation :** pour fonder un domaine, un PJ doit trouver une portion de terre libre* et y créer un nouveau domaine indépendant. Le PJ en est alors l'unique souverain : il ne prête allégeance à aucun seigneur, aucun roi. Il lui est possible de se parer du titre qu'il désire mais ce choix pourra être influencé par les souverains existant à proximité (voir « domaines indépendants », page 5).

   *Une « portion de terre libre » est une zone dans laquelle aucun souverain ne s'est établi ni ne perçoit d'impôts.

2. **Don de terres :** un souverain existant peut conférer à un PJ la propriété d'un domaine se trouvant au sein de ses propres terres. Un serment d'allégeance et de service est requis et le PJ doit rendre visite à son suzerain au moins deux fois l'an. Le suzerain peut lui-même venir visiter le domaine et doit y être bien reçu. En échange de sa terre, le suzerain attend loyauté, productivité et aide militaire.

3. **Colonisation :** un PJ peut obtenir l'autorisation d'établir un nouveau domaine au nom de son suzerain. Celui-ci lui apportera généralement son aide sous forme de troupes ou de fonds. Les domaines établis dans la même zone (s'il y en a) pourront interférer avec ces plans. Il est à noter que la zone visée sera peut-être déjà acquise à d'autres souverains, plus lointains, sans qu'ils s'y soient installés ni qu'ils l'aient développée. Si la zone est d'ores et déjà gouvernée, elle ne peut être colonisée. Il faudra la *conquérir*.

4. **Inféodation :** des gens, souverains ou paysans, pourront en appeler à un PJ pour qu'il les gouverne. Ceci se produit souvent lorsqu'un groupe de domaines indépendants est menacé ou lorsqu'un serment d'allégeance prend fin à la mort – ou au renversement – d'un suzerain. Les demandeurs font tous allégeance au PJ qui se pare du titre de suzerain correspondant aux domaines gouvernés.

5. **Conquête :** tout PJ peut obtenir un domaine en utilisant la plus ancienne méthode de l'histoire : la conquête. Pour être conquis, le domaine doit être gagné par combat, ou par menace de combat.

Information de base
La plupart des domaines font partie de grands territoires : le souverain du domaine prête serment d'allégeance et de service à un autre souverain, plus important. Les domaines les plus petits sont appelés baronnies. Toute portion de terre plus grande, contenant deux Baronnies ou plus, est désignée sous le terme générique de « domaine majeur » et peut prendre bien des noms (comté, duché, royaume, etc.).

Lorsqu'un domaine s'établit, il est nécessaire d'en connaître la taille, la localisation, la population et les ressources. Ceci posé, il est possible d'en déterminer les revenus.

Une fois par mois, en temps de jeu, il convient de vérifier si un changement de population, de revenus et ainsi de suite se produit.

1. **Taille :** les nouveaux domaines couvrent généralement 40 kilomètres (1 hexagone sur la carte). De plus grands domaines sont bien sûr possibles mais un PJ doit commencer, au mieux, avec un petit.

2. **Localisation :** tout hexagone de carte se range dans l'une des trois catégories de base suivantes :

   « Civilisée » – Souverain fermement établi.
   « Étendues sauvages » – Terre sans souverain.
   « Terres frontières » – Entre les deux.

Le MD doit déterminer selon ses besoins à quel type appartient chaque hexagone de terre.

Lorsque l'on possède une carte décrivant le terrain et montrant cités et villes, il est possible d'utiliser les suggestions suivantes pour savoir à quel type appartient chaque hexagone.

Terrain dégagé, prairies, collines, fleuves ou forêts : n'importe quel type.
Peuplé : civilisée ou terres frontières.
Montagnes : terres frontières ou étendues sauvages (ou peuplées si les montagnes contiennent une place-forte de nains).
Jungle ou marécages : terres frontières ou étendues sauvages.
Désert : terres frontières ou étendues sauvages ; néanmoins une oasis peut appartenir à n'importe quel type.
Océan : étendues sauvages (en surface) ou n'importe quel type (en profondeur).
Les villes et les cités dont on connait l'emplacement peuvent fournir les points de repère suivants (sauf si le type de terrain s'y oppose) :
Tout clan demi-humain est considéré comme civilisé, quelle que soit sa population.
Toute zone se trouvant à 1-6 hexagones d'une cité ou d'une grande ville (telles qu'elles sont définies dans les règles Expert) est *civilisée*.
Toute zone se trouvant à 1-3 hexagones d'une zone civilisée est une *terre frontière*.
Toute autre zone est une *étendue sauvage*.

Il ne s'agit une fois encore que de suggestions et le MD est libre de ne pas tenir compte des distances données. Il est très possible de considérer comme *civilisée* une zone ne contenant ni cité ni grande ville.

3. **Population :** chaque domaine a besoin de paysans pour travailler la terre et la peupler. Une famille de paysans possède en moyenne cinq membres. Le nombre « original » de familles présentes varie selon le type de l'hexagone :
   Civilisée : 500-5000 familles par hexagone.
   Terres frontières : 200-1200 familles par hexagone.
   Étendues sauvages : 10-100 familles par hexagone.

Chaque mois la population grandira ou diminuera d'elle-même, selon un rythme déterminé par le nombre de familles présentes :

1-100	+25 %	301-400	+10 %
101-200	+20 %	401-500	+5 %
201-300	+15 %	500+	+1 % à +5 %

D'autre part, tout hexagone peut gagner ou perdre 1-10 familles par mois pour de nombreuses raisons (accidents, climat, bonnes ou mauvaises récoltes, etc.).

4. **Ressources du domaine :** tout domaine possède des ressources naturelles – animales, végétales ou minérales. Leur type exact peut varier grandement. Les paysans utilisent et produisent les ressources, et le souverain obtient d'eux des revenus sous forme d'impôts.

Tout d'abord sélectionnez ou déterminez au hasard (en utilisant 1d10) le nombre de ressources que possède le domaine. Dans le cas où celui-ci est plus grand qu'un hexagone (40 kilomètres), cette règle peut s'appliquer à chaque hexagone.

1	1 ressource	8-9	3 ressources
2-7	2 ressources	10	4 ressources

Puis déterminer de la même façon, ou choisir, le type des ressources. Garder pour cela en mémoire l'emplacement du domaine et le type de terrain qu'il comporte. Un désert possède par exemple très peu de ressources végétales.

1-3 : animale
4-8 : végétale
9-10 : minérale

RESSOURCES TYPIQUES

Animales : produits laitiers, graisse et huile, poisson, volailles, fourrures, troupeaux, abeilles (miel et cire), chevaux, ivoire.

Végétales : produits de la ferme, nourriture, huile, fourrage, bois de chauffe ou de construction, papier, vin.

Minérales : cuivre, argent, or, platine, fer, plomb, étain, pierres précieuses, huile et goudron, argile, céramique, charbon.

Domaines indépendants

Lorsqu'un domaine est « fondé », son souverain est totalement indépendant et n'a prêté allégeance à aucun suzerain. Un souverain indépendant peut se réclamer du titre qu'il désire. Si cependant d'autres domaines sont voisins du nouveau, leurs souverains pourront réagir défavorablement face au « parvenu ». Ceci dépendra grandement du titre qu'il choisira.

Le tableau suivant établit un pourcentage de chance de réaction. Lancer un d% pour chaque souverain d'un domaine voisin du territoire nouvellement fondé. Si le tirage indique une réaction, le souverain enverra à tout le moins des espions et des agents pour obtenir des renseignements au sujet du domaine du PJ. Un souverain amical enverra sans doute des ambassadeurs, à la recherche d'une alliance ou d'une bonne entente. Un souverain inamical pourra dépêcher des bandits à sa solde ou même une armée. Le détail des actions doit être décidé par le MD, selon la nature de la campagne et la manière dont se conduit par la suite le personnage du joueur impliqué.

Chance de réaction d'un souverain voisin

Titre choisi	Baron	Vicomte	Comte	Marquis	Duc	Autre
Baron	100	80	60	40	20	10
Vicomte	100	90	70	60	30	20
Comte	100	90	80	70	40	20
Marquis	100	90	80	80	50	50
Duc	100	100	90	90	80	80
Archiduc	100	100	100	100	90	90
Autre	100	100	100	100	100	100

L'administration d'un domaine

Le souverain d'un domaine en fixe les lois, le taux des impôts, et contrôle autant qu'il le désire la vie des paysans. Son suzerain laisse généralement toutes les questions entre ses mains, sans intervenir, hormis dans les cas extrêmes. Le suzerain ne demande guère plus que la stabilité.

Un souverain est faiseur de lois et juge en chef. Il tient différentes « cours » durant les occasions officielles. Les affaires criminelles sont jugées devant une cour de justice. On tient des cours d'honneur durant lesquelles des prix de toutes sortes sont distribués. Une cour de bienvenue se tient pour honorer des visiteurs, notamment les nobles. Ne pas rendre honneur à un noble en visite est une insulte directe ; ne pas honorer son suzerain est une trahison.

L'administration du domaine est confiée en temps de paix à un sénéchal, un représentant du souverain. En période de guerre, le sénéchal met ses capacités au service du gouverneur ou de tout autre commandant militaire choisi par le souverain. Un « conseil gouvernemental » est établi ; il comprend différents conseillers, chacun possédant autorité dans un domaine particulier.

Revenus du domaine

Chaque souverain de domaine perçoit ses revenus de 3 sources différentes : revenu standard, revenu des ressources et revenu des impôts.

Le **revenu standard** est un travail correspondant à 10 po par mois par famille de paysans. Il ne s'agit *pas* d'argent ; c'est la valeur de service et de matériaux provenant de plusieurs sources (utilisée pour payer les impôts au suzerain, pour les jours fériés et les nobles en visite). Les paysans cultivent les champs du souverain, élèvent et gardent des animaux, font office de serviteurs, construisent les routes, réparent les bâtiments et ainsi de suite. Ce système de jeu simplifié est utilisé pour représenter de nombreux aspects de la vie féodale.

Revenu des ressources : il varie selon le type de ressources comme suit :

Animale : 2 po par famille de paysans
Végétale : 1 po par famille de paysans
Minérale : 3 po par famille de paysans

Lorsque l'on obtient un domaine préexistant, les revenus affluent immédiatement. Lorsqu'un nouveau domaine est créé, tous les revenus commencent à être obtenus au bout d'un mois.

Revenu des impôts : il est généralement d'une po par mois par famille de paysans, payable en monnaie sonnante et trébuchante. C'est le souverain qui en fixe le taux exact, mais des impôts plus ou moins élevés peuvent causer différents problèmes (voir *niveau de confiance*).

Un autre type de revenu est accessible à tout souverain de plus d'un seul domaine – celui provenant des souverains inférieurs ayant prêté allégeance au PJ, parfois appelé « gabelle ». Chaque souverain, y compris les PJ, doit verser 20 % de ses propres revenus à son suzerain (souverain d'un domaine majeur).

Points d'expérience : un souverain, qu'il soit PJ ou PNJ, gagne 1 XP par pièce d'or provenant du revenu des impôts et du revenu des ressources, à l'exclusion du revenu standard et de la gabelle. Les points d'expérience sont comptabilisés à la fin de chaque mois. Le MD peut choisir de faire travailler un PJ pour l'obtention de ces points d'expérience – en combattant des monstres, menant des batailles, s'inquiétant des sécheresses, etc.

Exemple : un PJ prête allégeance à un comte PNJ et reçoit une baronnie préexistante d'un hexagone, située en étendue sauvage, par don de terre. Elle possède 200 familles de paysans, 1 ressource animale et 1 ressource minérale. Le joueur décide d'utiliser les taux d'imposition standards. Durant le premier mois, le baron PJ reçoit 3200 po de revenu : 2000 po par le revenu standard, 1000 po par le revenu des ressources et 200 po par le revenu des impôts. En gouvernant son domaine, le joueur reçoit donc pour cette période 1200 XP. Si néanmoins il ne fait rien au cours du jeu, il ne doit pas recevoir moins de points d'expérience.

Durant le second mois, la population augmente de 40 familles (20 % et 200) et 5 autres se créent (par tirage aléatoire), totalisant une nouvelle population de 245 familles. Le revenu total du second mois est de 3920 po : 2450 po par revenu standard ; 1225 po par revenu des ressources ; 245 po par revenu des impôts. Le total des XP pour ce second mois est donc de 1470.

Tenue des archives : à ce stade, il est souhaitable que le joueur possède des notes concernant la localisation, la taille et la population du domaine, le nombre et le type des ressources, les 3 revenus, le revenu mensuel total et le nombre total de XP accumulés mensuellement. Le revenu est ajouté au « trésor » du domaine, que gère le personnage. Il est à noter que ce trésor combine l'argent liquide, les marchandises sont vendues dès que possible par les routes de commerce. Le trésor est utilisé pour payer des troupes, de nouveaux bâtiments, etc. Seule une partie du trésor (20-50 %) peut être considérée comme monnaie sonnante et trébuchante durant un mois donné. Il est possible au PJ d'ajouter de l'argent liquide au trésor chaque fois qu'il le désire.

Le joueur doit conserver trace dans ses archives de tous les détails suivants, concernant son domaine :

Taille du domaine et type d'hexagone(s)
Population actuelle
Nombre et type de ressources
Trésor actuel (aussi bien en monnaie qu'au total).

Dépenses du domaine

On supposera que le coût général de l'entretien d'une place-forte a d'ores et déjà été déduit des revenus divers ; un souverain PJ ne doit plus dépenser la moindre po en ce sens. Néanmoins d'autres dépenses peuvent se présenter ; il faut y faire face. *Toutes les dépenses du domaine sont soustraites du trésor à la fin de chaque mois de jeu*.

Tout d'abord, si le domaine fait partie d'un domaine majeur, 20 % du revenu total doivent être versés chaque mois au suzerain. Ces paiements sont généralement effectués sous forme de troupes ou occasionnellement de marchandises.

D'autre part il est conseillé de verser 10 % du revenu total du domaine à la théocratie (les chefs de l'église). Bien que cela ne soit pas absolument obligatoire, c'est une procédure fortement recommandée. Si cette « dîme » n'est pas acquittée, aucun clerc n'aura droit d'exercer au sein du domaine (pas même pour administrer des soins d'aucune sorte). Si une somme inférieure est versée, certains services ne seront pas disponibles. La théocratie possède une patience limitée.

Les autres dépenses comprennent les choses suivantes : conseillers et autres personnes officielles ; réception de visiteurs ; jours fériés et festins ; troupes ; tournois. Cette liste n'est pas limitative.

Visiteurs

Tout souverain en visite dans une place forte s'attendra à être traité comme chez lui, service et confort. Ceci peut se révéler fort coûteux notamment lorsque le visiteur est un noble.

Titre	Coût	Titre	Coût
Baron	100	Duc	600
Vicomte	150	Archiduc	700
Comte	300	Prince	Voir ci-dessous
Marquis	400	Roi	1000
		Empereur	1500

Ce coût de base est exprimé en *po par jour de visite*. Lorsque plus d'un noble sont en visite en même temps, utilisez le coût correspondant au plus haut titre présent. Pour chaque visiteur possédant un titre qui accompagne le souverain le plus puissant, ajouter 50 po au coût global.

Ce coût comprend un festin par jour mais n'inclut pas les cadeaux pouvant être faits au souverain en visite (pratique commune).

Dans le cas d'un Prince, le coût est déterminé par son titre de noblesse (le nom de son propre domaine) plus 100 po. La visite d'un prince comte reviendra par exemple à 400 po par jour.

Rappelez aux joueurs d'étudier ces coûts lorsque des personnages visitent leurs propres domaines mineurs. La visite d'une semaine d'un duc à un baron risque d'endetter considérablement ce dernier.

Bien que les paysans et les autres sujets d'un domaine ne soient loyaux qu'envers leur souverain direct, ils obéiront à un noble en visite – à moins que les ordres ne soient contraires aux lois ou aux instructions générales du souverain local.

Jours fériés

Un jour férié ne peut être déclaré que par un souverain noble ou par la théocratie. Il touche tous les habitants du domaine concerné. Un jour férié déclaré par un roi affecte par exemple toute la nation. Le coût d'un jour férié est déduit du revenu total de la personne qui le déclare (la dîme de l'église, les 20 % du suzerain, etc.). Si le jour férié est déclaré par un comte ou un noble moins important, le coût en est d'1 po par paysan (5 po par famille de paysans). S'il est déclaré par un Duc ou un noble plus important, le coût en est de 2 po par paysan. La théocratie déclare généralement deux jours fériés par an ; le roi (s'il y en a un) en déclare généralement un.

Troupes

L'une des lois de la société médiévale, la plus importante peut-être, est « assistez votre suzerain ». Ne pas s'y conformer peut provoquer la perte de l'honneur, de la loyauté, de l'assistance, du domaine et même de la vie.

Chaque domaine majeur peut compter sur une assistance (des troupes) en provenance de ses domaines mineurs, aux frais de ces derniers. Aucun nombre ni type particulier de troupes ne sont requis mais 20 % du revenu total doivent être donnés au souverain, ou dépensé pour lui ; les troupes constituent un moyen acceptable d'acquitter cette dette.

En cas de guerre, le suzerain lance un « appel aux armes ». Chaque domaine mineur doit alors fournir des troupes supplémentaires pour l'armée du domaine majeur, parfois sous le commandement du souverain mineur lui-même. De plus une armée de paysans (classe de troupe : médiocre) est levée en temps de guerre pour aider à défendre la terre natale. Généralement ⅒ de la population paysanne totale se rassemble pour rejoindre l'armée. En cas de nécessité absolue, ce nombre peut être doublé mais la classe de troupe tombe alors à « non-entraînée ». Le seul coût d'une armée paysanne est la perte des revenus correspondants. Si par exemple 20 % des paysans ont été assemblés, le revenu total pour ce mois ne sera que 80 % de la normale.

Tournois

Il est possible à un souverain d'organiser un tournoi pour la distraction, pour prouver la puissance de ses guerriers et pour établir la confiance du domaine. Les tournois sont très divertissants au cours du jeu, auquel ils apportent une certaine variété.

Un tournoi est un grand rassemblement comprenant de nombreuses attractions, des concours réservés aux paysans et aux visiteurs n'ayant pas atteint le niveau nominal, ainsi que des combats majeurs (lices) pour les participants de niveau nominal. Il existe deux types de lices : compétitions à pied, de tir ou de combat au corps à corps, et combat à cheval à la lance (joutes).

Généralités

Les PJ souverains doivent être conscients du prix de reviens d'un tournoi. Ceux-ci attirent les nobles ; voir *visiteurs* pour trouver les dépenses que cela implique. Lorsqu'un PJ désire organiser un tournoi et qu'il en possède les moyens matériels, utilisez les suggestions suivantes.

Si les lois 1. ou 2. (ou les deux) ci-dessous sont ignorées, retranchez 10 du niveau de confiance du domaine (voir page 7) et faites une vérification de confiance. Appliquez-en immédiatement le résultat puis revenez-en au tournoi (si la chose est possible).

1. Un jour férié doit être déclaré.
2. Il faut organiser un grand festin pour l'ensemble de la population ; ceci revient à 1 po par famille de paysans présente dans le domaine.

Nobles et chevaliers présents

Pour déterminer le titre du noble le plus puissant présent, cherchez dans le tableau ci-dessous (1ère colonne) le titre du noble organisant le tournoi. Lancez alors le type de dé correspondant. Cherchez ce résultat dans la troisième colonne du tableau. Le titre suivant ce numéro est celui du noble le plus important présent au cours du tournoi, ce résultat étant modifié par la décision du MD (voir plus bas). Divisez les points supplémentaires entre les nobles présents possédant un statut moindre.

Le nombre de chevaliers présents est donné dans la dernière colonne. Tout chevalier est un Guerrier de niveau 10-21 (1d12 +9).

Exemple : un PJ marquis organise un tournoi. Le MD détermine les caractéristiques des 6 chevaliers présents. Le joueur lance alors 1d8 et obtient un 7. D'après le tableau, un Prince devrait être présent. Mais il n'existe aucun prince dans les environs. Le MD transforme donc ce résultat en un duc (5) et un Comte (2).

Noble	Dé	*	Titre	Chevaliers
Baron	1d4	1	Baron	4
Vicomte	1d4	2	Vicomte	4
Comte	1d6	3	Comte	6
Marquis	1d8	4	Marquis	6
Duc	1d8+1	5	Duc	6
Archiduc	1d10	6	Archiduc	8
Prince	1d12	7	Prince	8
Roi	1d20	8	Roi	8
Empereur	1d20	9	Empereur	0

Il est préférable que le dé soit lancé par le joueur dont le personnage organise le tournoi. Le MD peut ensuite diviser le résultat total en autant de parties qu'il le désire, et annoncer le nom des nobles présents. Cette décision doit être prise grâce aux connaissances que le MD possède de la campagne et grâce au simple bon sens.

Gain de XP
Un PJ organisant un tournoi reçoit 1000 XP par numéro du titre le plus haut présent (voir ci-dessus). De plus il gagne également 100 XP par PJ de niveau « nominal » présent.

Escortes
Les escortes des nobles PNJ présents doivent être déterminées par le MD et non pas générées aléatoirement. Ces escortes ne participent généralement à aucune lice, et n'ont besoin d'être détaillées que si un combat ou une interaction quelconque s'avère nécessaire. Si elles comprennent les nobles, elles ajouteront au coût global, mais n'apporteront aucun XP supplémentaire.

Souverains royaux
La visite d'un archiduc, d'un roi ou d'un Empereur dépend de sa réaction à l'invitation (déterminée par un tirage de réaction standard ou modifié).

Un tel noble doit exister dans les faits et apprécier suffisamment le souverain organisant le tournoi pour accepter de s'y présenter.

Chevaliers
Chaque chevalier se présente équipé d'armes diverses. S'il combat dans une joute, il doit revêtir une armure de plates non magique et porter un bouclier de même nature. Lorsqu'un chevalier combat à pieds au cours d'une lice, il lui est possible de porter une armure du type désiré, non magique, et n'importe quelle arme – dès l'instant que celles de ses adversaires sont en rapport.

Tout chevalier présent peut être paladin ou vengeur (à la discrétion du MD).

Lices
Il existe deux types de lices : les *lices en champ-clos* et les joutes. Seuls les humains et les demi-humains participent aux lices. Les monstres sont très rarement admis dans les compétitions. Aucun personnage de niveau inférieur au niveau « nominal » ne peut participer à une Joute.

Tous les dégâts reçus au cours d'une Lice sont réels. L'hôte est supposé fournir un clerc possédant suffisamment de sorts pour administrer des soins à tous les blessés, mais il est tout à fait possible de laisser sa vie sur le champ-clos. Ne pas disposer d'un clerc compétent est une insulte pouvant causer le départ de la plupart des participants.

Des points d'expérience sont gagnés au cours des joutes mais dans aucune autre lice. Au cours d'une lice amicale, tout PNJ dont les dégâts atteignent les ²/₃ de ses points de vie de départ se déclarera généralement vaincu. Le combat à mort n'est guère apprécié. Il n'y a aucun déshonneur à être vaincu au cours d'une lice.

1. Lice en champ-clos
Une lice en champ-clos est une compétition de tir ou de tout type de combat au corps à corps, utilisant les armures et les armes qui agréent aux participants. Un PJ peut participer à n'importe quelle lice en champ-clos ; il est alors opposé à des adversaires présélectionnés ou déterminés aléatoirement ; les règles de déplacement et de combat normales s'appliquent ; on trouvera plus bas la description de deux lices en champ-clos typiques.

L'hôte organisant le tournoi peut tenir autant de lices en champ-clos qu'il le désire. Un prix typique est un objet de valeur (100-1000 po) mais pas obligatoirement magique. Il est possible d'offrir des objets magiques, surtout lorsque l'hôte est fort riche.

Tir à l'arc : tous les concurrents s'assemblent par deux. Chaque couple tire au même moment, visant une cible donnée (CA 10). Chaque couple tire trois flèches, une à chaque catégorie de distance (courte, moyenne, longue). À chaque flèche, le score de dextérité de l'archer est ajouté au résultat de son dé de toucher (1d20). Le total le plus haut remporte le point. Les concurrents s'éloignent alors jusqu'à la distance supérieure et répètent le même processus. Celui qui remporte 2 points sur 3 est vainqueur de la manche. Les vainqueurs s'assemblent, se regroupent par couples et une nouvelle manche s'engage, suivant les mêmes règles. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que seulement deux concurrents restent en Lice. Ces deux champions tireront 5 flèches – une à courte distance, 2 à distance moyenne et longue. Celui des deux qui remporte 3 points sur 5 est déclaré vainqueur de l'épreuve.

Lutte : la même méthode d'appariement des concurrents et de manches est utilisée, mais trois « chutes » sont requises par manche. Utiliser pour ce type de rencontre les règles du combat à mains nues. On permet parfois à certains monstres de participer à ces Lices, surtout dans les domaines Chaotiques et ceux situés en étendues sauvages ou en terres frontières.

2. Joutes
Une joute est une Lice extrêmement formelle et rigide, se déroulant en grande pompe, ornée d'un fastueux cérémonial. Tous les concurrents doivent porter une armure de plates complète ainsi qu'un bouclier (CA 2). Les combats se déroulent à cheval. Chaque combattant galope vers son adversaire et tente de la désarçonner à l'aide d'une lance. On exécute 3 « passes ». Le vainqueur est celui qui en remporte 2. Pour chaque combat, des points d'expérience sont attribués. Le vainqueur du grand prix se voit conférer un bonus.

Chaque fois qu'un cavalier est touché, il doit lancer un jet de protection contre les baguettes, faute de quoi il est désarçonné, perdant la passe. Si aucun des deux adversaires ne touche l'autre, tous deux doivent lancer un jet de protection. S'ils vident les étriers ensemble, la passe est déclarée nulle. Si l'un des deux tombe, il reçoit 1-6 points de dégâts supplémentaires ; la passe est remportée par celui qui se trouve toujours à cheval.

Les vainqueurs ne sont pas soignés ; ils conservent tous les dégâts reçus durant les manches suivantes, qui les opposent aux autres vainqueurs. Les adversaires sont sélectionnés aléatoirement au sein d'une liste cohérente. Lorsqu'un concurrent est vaincu, il peut recevoir des soins ; le perdant soigné se joint généralement à la foule pour observer le reste de la joute.

Défis : tout chevalier ou noble de niveau nominal (ou plus) peut défier en joute un autre noble de titre égal (le niveau n'ayant aucune importance). Il est permis de refuser, au risque de devenir sujet de risée. La magie et les armes magiques sont strictement interdites ; des contrôles rigoureux sont exercés.

Il est possible à un noble de lancer un défi à un noble de plus haut rang mais ce dernier peut parfaitement désigner un « champion » pour tester la valeur du challenger. Cette règle existe pour éviter les abus relatifs au système des défis. La plupart des champions sont des guerriers de niveaux 21-30.

À moins d'une provocation violente, un noble ne défie généralement pas une personne de niveau ou de rang inférieur au sien. Dans tous les cas, la victoire indique que l'honneur est satisfait et le litige oublié. Si un défi est lancé à un inférieur pour de mauvaises raisons (à l'appréciation du MD), un tel défi pourra affecter le niveau de confiance du domaine, ou causer une réaction violente de la part d'un autre domaine : (empêchez les PJ de devenir des duellistes errants. Cela n'est ni passionnant, ni profitable).

Prix des joutes : un seul grand prix est nécessaire pour une joute ; il s'agit généralement d'un bijou d'une valeur importante et d'une grande beauté. Le coût de base requis est de 1000 po par nombre correspondant au titre de l'hôte. Un prince (7) donnerait par exemple pour prix d'une joute un bijou valant au moins 7000 po. Cette valeur peut être plus haute. Le vainqueur de la joute remporte le prix et sa valeur « requise » en points d'expérience (quelle que soit la valeur réelle). Le prix de la joute peut également être magique, si l'hôte possède un tel objet. Les PJ et les PNJ organisant des tournois peuvent choisir les prix à leur guise, dès l'instant que les valeurs requises sont respectées.

Hiérarchie de tournois (optionnelle) : Les PJ participant à des tournois, risquant leur personnage au cours de joutes loyales (ou déloyales), peuvent gagner le droit de porter l'un des titres suivants. La liste suivante n'existe qu'à titre de suggestion.

Nombre de tournois remportés	Titre
5	Champion
10	Preux
15	Champion d'argent
20	Grand preux
25	Grand champion

Niveau de confiance du domaine

Le niveau de confiance d'un domaine mesure la satisfaction de la population par rapport à son souverain. S'étendant de 1 à 500, le niveau de confiance est vérifié chaque année de jeu, et aussi souvent que nécessaire entre temps. Le niveau de confiance actuel doit être noté dans les notes concernant la population, les revenus, etc.

Déterminer le niveau de confiance

Le niveau de confiance de base d'un domaine est égal à la somme de 151-250 (d% +150) et du total des 6 scores de caractéristiques du souverain. Ce niveau est le même au début de chaque année, quels qu'aient été les changements ou les ajustements temporaires durant l'année.

(Il vous est possible de créer un système plus complexe, basé sur les facteurs variés gouvernant un domaine).

Changement du niveau de confiance

Il vous est possible d'ajuster le nombre de base chaque mois en fonction des actions du PJ, des évènements et d'autres facteurs, à votre guise.

Un bonus ou une pénalité maximum de 50 par mois, et de 10 par évènement ponctuel est recommandée. De nombreuses choses peuvent changer le niveau de confiance, notamment, et sans que cette liste soit limitative : le taux d'imposition, le nombre et le titre des visiteurs, le nombre de tournois organisés, le nombre de conseillers, de personnes officielles, de souverains, l'accroissement ou la diminution de la population, les conditions météorologiques, le nombre de jours fériés, les changements se produisant dans les domaines voisins, l'existence de bandits, les guerres, le nombre et la qualité des magistrats et des shérifs, le nombre et la qualité des troupes militaires, le nombre de places-fortes, les événements de tous types et les relations avec les demi-humains voisins.

Vérification de confiance

Une vérification de confiance doit s'effectuer lorsque :

1. Une année de jeu commence.
2. Un plaisir attendu est ignoré (voir jours fériés, tournois, etc.).
3. Il se produit un désastre naturel.
4. Une force militaire ennemie pénètre dans le territoire du domaine.
5. Une autre situation pouvant affecter la plus grande partie du domaine voit le jour (à l'appréciation du MD).

Il n'est nécessaire de lancer aucun dé pour faire une vérification de confiance. Appliquez simplement les résultats suivants pour le niveau de confiance actuel (peut-être modifié pour l'occasion).

A. 450-500 + : le domaine est **idéal**. Appliquez les effets suivants :

1. Tous les revenus sont supérieurs à la normale de 10 %.
2. Des agents espionnant pour le compte d'autres domaines peuvent être secrètement dénoncés au souverain (75 % pour chaque espion).
3. Si un tirage aléatoire indique qu'un désastre doit se produire durant l'année à venir (voir le tableau « évènements »), celui-ci à 25 % de chances d'être évité.
4. Aucun changement du niveau de confiance du domaine ne pourra réduire celui-ci à moins de 400 jusqu'à la prochaine vérification.
5. Ajoutez 25 points au niveau de confiance pour la prochaine vérification.

B. 400-449 : le domaine est **florissant**. Appliquez les effets 1., 2., et 3. donnés pour les domaines idéaux.

C. 350-449 : le domaine est **prospère**. Appliquez les effets 1. et 3. donnés pour « A » (idéal) ainsi que l'effet 2., avec 25 % de chances par agent.

D. 300-349 : le domaine est **sain**. Appliquez l'effet 1. donné pour « A » (idéal), ainsi que l'effet 2. Avec 25 % de chances de succès par agent.

E. 270-299 : le domaine est **stable**. Appliquez l'effet 2. donné pour « A » (idéal), avec 25 % de chances par agent.

F. 230-269 : le domaine est **moyen**. Aucune note spéciale ne s'applique.

G. 200-229 : le domaine est **instable**. Il existe 1 chance sur 6 pour que le niveau de confiance chute brutalement de 10 %.

H. 150-199 : le domaine est **méfiant**. Appliquez les effets suivants :

1. La moitié des paysans (2,5 fois le nombre de familles) forment une milice paysanne. (utilisez le système de batailles rangées « machine de guerre », page 12, si nécessaire). Remarque : si dans une agglomération quelconque (ville, village, etc.) se trouve une force armée du domaine égale à 1/3 du nombre total de paysans, ceux-ci ne formeront une milice que si les troupes s'en vont ou attaquent.
2. Le revenu des impôts est égal à 0.
3. Le revenu Standard est diminué de moitié au mieux ou des deux tiers, là où existe une milice paysanne.
4. Aucun clan demi-humain se trouvant au sein du domaine ou sur son pourtour n'agira, à moins qu'il ne soit attaqué ou provoqué.

I. 100-149 : le domaine est **rebelle**. Appliquez les effets 1. et 2. donnés pour H (méfiant). Appliquez les effets 3. et 4. mais les revenus et Standard et ceux des Ressources ne sont qu'au 1/3 ou 1/4 de la normale. De plus, appliquez l'effet suivant.

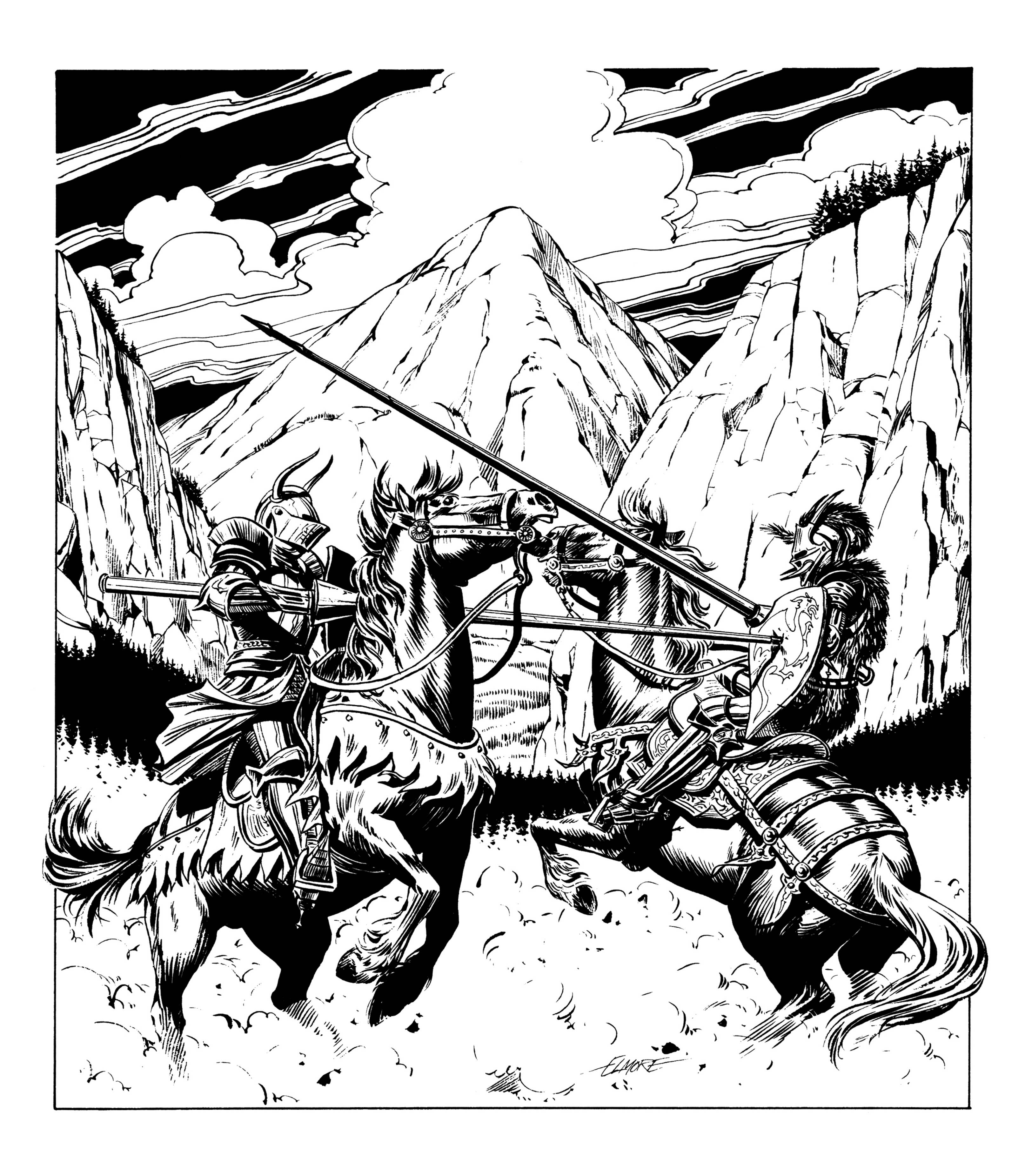
5. Une pénalité de –5 est apportée au niveau de confiance durant chaque mois ou il demeure inférieur à 200.

J. 50-99 : le domaine est **belliqueux**. Appliquez l'effet 2. donné pour « H » (méfiant) ; appliquez les effets 3. et 4. mais les revenus standard et ceux des ressources ne sont qu'au ¼ de la normale, ou à 0. Appliquez l'effet 6. donné pour « I » (rebelle) mais avec une pénalité de –10. Appliquez de plus les effets suivants :

1. Toutes les personnes officielles, les caravanes de commerce et tous les groupes de voyageurs seront attaqués par des bandits.
2. Toutes les forces armées du domaine se déplaçant au sein de celui-ci seront attaquées par la milice paysanne, des bandits, des agents ennemis, des déserteurs et/ou des demi-humains hostiles.
3. Les PNJ appartenant à d'autres domaines ne se présenteront à aucun tournoi donné au sein de celui-ci.
4. Tous les demi-humains deviennent hostiles. Les clans se trouvant dans le domaine ou sur son pourtour interdisent le passage et le commerce ; traités et accords sont révoqués. Il existe une chance de 50 % par clan pour que celui-ci fournisse une aide militaire aux paysans.

K. 1-49 : le domaine est **turbulent**. Appliquez tous les effets donnés pour « J », ci-dessus mais en doublant tous les effets normaux et/ou en portant les variables à 100 %. Appliquez de plus les effets suivants :

1. Tous les paysans sont en révolte ouverte. 95 % d'entre eux se joignent à la milice paysanne.
2. Aucun revenu n'est obtenu à moins d'être collecté par la force.
3. Le niveau de confiance du domaine ne pourra jamais s'élever au-dessus de 100, tant que le souverain n'aura pas été chassé.


ELMORE

Changement de souverains/ Personnes officielles

Bien qu'un souverain puisse en nommer d'autres (comme indiqué dans la description de chaque titre), retirer un titre peut s'avérer difficile. Il est possible de remplacer un sénéchal sans problème, mais tout changement de souverain noble peut causer une réaction, dépendant de l'alignement dudit souverain. S'il était chaotique, il ne se produit aucune réaction. S'il était neutre, la chance de réaction est de 50 %. Si le souverain était loyal, une réaction à son changement est automatique.

Pour déterminer la réaction exacte, lancez 1d20 et comparez le résultat au niveau de confiance du domaine en utilisant la table suivante :

EFFET D'UN CHANGEMENT DE SOUVERAIN

Niveau de confiance	Résultat du d20			
	1-5	6-10	11-15	16-20
1-99	V	V	V	D
100-150	V	V	D	D
151-199	V	D	D	A
200-230	D	D	A	A
231-270	D	A	A	A
271-300	A	A	A	A
301-350	A	A	A	F
351-400	A	A	F	F
401-450	A	F	F	F
451-500	F	F	F	F

V : réaction violente des paysans. S'il ne s'y trouve pas déjà, le niveau de confiance tombe à « turbulent » (K). Les milices paysannes attaquent toutes les places-fortes ; des tentatives d'assassinat, des sabotages et autres effets peuvent se produire (au choix du MD).

D : réaction défavorable des paysans. Soustrayez 20 points du niveau de confiance (minimum 0), mais uniquement pour la vérification suivante.

A : réaction d'acceptation des paysans ; Aucun changement.

F : réaction favorable des paysans. Ajoutez 20 points au niveau de confiance, mais uniquement pour la vérification suivante.

Évènements se produisant dans le domaine

Au début de chaque année de jeu, en faisant la vérification de confiance, le MD doit également sélectionner – ou déterminer aléatoirement des évènements (naturels et autres) devant se produire au cours de l'année. Pour la détermination aléatoire, un pourcentage de chances est donné à chaque évènement. Le MD peut bien entendu modifier ceux-ci à sa guise.

Il devrait se produire 1-4 évènements par année dans chaque domaine. Il est nécessaire de modifier les résultats aléatoires pour des raisons d'équilibre ; quatre désastres dans la même année pourraient anéantir un domaine, ce qui est généralement injuste.

Par manque d'espace, il est impossible de décrire précisément chaque évènement ; ceux qui sont inclus ci-contre stimuleront sans doute l'imagination du MD.

Événement naturels : ce qui suit dépend du terrain, de la localisation et des détails spécifiques à chaque domaine. Les désastres sont indiqués par une astérisque.

*Chute de météore, majeure	1 %
Chute de météore, mineure	20 %
Comète 30 %	
Commerce, surabondance	20 %
Commerce, pénurie	25 %
*Cyclone	15 %
Découverte de nouvelles ressources	10 %
Découverte de nouvelles routes de commerce	15 %
Effondrement	5 %
*Épidémie	25 %
*Éruption volcanique	2 %
Explosion	10 %
Incendie, mineur	50 %
*Incendie, majeur	10 %
Modification de population (du simple au double), augmentation ou diminution	20 %
Mort (personne officielle, souverain, etc.)	10 %
Orage	80 %
Perte de ressource	10 %
Perte de route de commerce	15 %
*Tornade	25 %
Tourbillon	25 %
*Tremblement de terre	10 %
Trombe d'eau	25 %

Évènements non-naturels : les évènements suivants ne dépendent pas de la nature.

Assassinat	10 %
Bandits	50 %
Culte fanatique	10 %
Découverte culturelle	10 %
Espionnage	60 %
Évènement magique spectaculaire	30 %
Incident de frontière	40 %
Insurrection	10 %
Lycanthropie	15 %
Migration	15 %
Monstres errants 20DV+	75 %
Naissance dans la famille régnante	20 %
Pillards venant d'un autre domaine	25 %
Prétendant/Usurpateur	10 %
Rébellion, mineure	10 %
Spécialiste nouvellement établi	20 %
Traître	30 %
Visiteur de haut rang	10 %

Titres

Noblesse
Le souverain d'un domaine est appelé *noble*, membre de la *noblesse*. Les nobles se voient généralement attribuer leurs titres par un souverain royal (voir ci-dessous), ou parfois par un autre souverain absolu (indépendant).

Si le PJ possède un domaine au sein d'un état existant, son titre dépend des conditions suivantes. Les termes masculins aussi bien que féminins sont donnés (féminins entre parenthèses). Tous les titres sont cumulatifs un roi peut très bien être par exemple duc, marquis, comte, vicomte *et* baron.

Un souverain perdant ou quittant son domaine peut conserver le titre que celui-ci lui a valu, quels que soient son statut provisoire, ses possessions, etc.

Un **baron (baronne)** règne sur un domaine comprenant au moins une place-forte et la population nécessaire à l'entretien de celle-ci. Il est possible de construire d'autres places-fortes, à la tête desquelles le personnage peut nommer des sénéchaux.

Un **vicomte (vicomtesse)** gouverne 2 baronnies ou plus, dont une au moins par l'intermédiaire d'un baron. Le domaine majeur ne possède pas de nom particulier. Un vicomte peut être baron, à moins qu'il ne désire pas conserver ce devoir. Pour devenir comte, un vicomte doit ajouter un domaine à ses terres, par conquête ; les autres méthodes lui permettant de s'agrandir ne modifient pas son titre. Il est possible à un vicomte de nommer des sénéchaux.

Un **comte (comtesse)** est un vicomte ayant conquis un nouveau domaine, gouvernant ainsi un minimum de 3 domaines mineurs. Le domaine majeur prend le nom de comté. Il est possible d'en acquérir de nouveaux grâce aux méthodes usuelles. Un comte ne peut devenir marquis qu'en conquérant un autre domaine. Il est possible à un comte de nommer des barons et des sénéchaux.

Un **marquis (marquise)** est un comte ayant conquis un ou plusieurs nouveaux domaines (sans compter celui qui lui a permis de devenir comte). Si d'autres encore sont acquis, par quelque méthode que ce soit, il est possible d'accéder au titre de duc. Un marquis peut nommer barons et sénéchaux.

Un **duc (duchesse)** est un marquis ayant augmenté ses terres d'un ou plusieurs domaines de n'importe quelle manière. Des ajouts supplémentaires ne modifieront pas son titre. Le domaine majeur porte le nom de duché. Il est possible à un duc de nommer sénéchaux, barons, vicomtes, comtes et marquis, si les personnes précitées possèdent les terres nécessaires pour porter ce titre.

Note : *un titre ne se reçoit pas automatiquement, même si l'on remplit la ou les conditions y donnant droit. Il doit être accordé par un souverain plus puissant qui en a le pouvoir.*

Souverains royaux
Tout personnage devenu souverain peut se réclamer de la noblesse mais seuls les rois (ou les souverains plus puissants) et leurs familles prennent le titre de souverains royaux. S'il le désire, un souverain royal peut se réserver le droit d'attribuer les titres de noblesse. Si c'est le cas, les souverains mineurs ne peuvent nommer que des sénéchaux.

Un souverain royal peut donner une « conquête » à un noble inférieur (afin de lui conférer un nouveau titre) pour le remercier d'avoir défendu avec succès le domaine majeur en temps de guerre. Les raisons principales d'un tel don sont la bravoure et une direction d'hommes personnelle exemplaire.

Les définitions qui suivent sont données pour la commodité du jeu et ne correspondent pas exactement aux titres historiques de même nom.

Un **archiduc (archiduchesse)** est un duc, parent d'un roi ou d'un empereur, souverain d'un domaine situé au sein du royaume ou de l'empire. Le domaine prend le nom de grand-duché. Bien que la chose soit fort rare, un Empereur peut aussi conférer ce titre à un Duc indépendant se joignant à l'empire.

Un **prince (princesse)** est le fils (la fille) d'un roi ou d'un empereur, que cela soit par naissance, mariage ou adoption. Un prince est généralement baron mais il ne lui est pas nécessaire d'être souverain s'il ne le désire pas. Un prince ne peut donner de titres de noblesse, hormis s'il gouverne un domaine, dans les limites du rang de ce dernier. Par exemple un prince baron ne peut nommer que des sénéchaux. Le domaine d'un prince s'appelle principauté.

Un prince héritier est celui qui héritera du royaume à la mort du présent roi. Un prince impérial est celui qui héritera de l'empire à la mort du présent empereur.

Un **roi (reine)** gouverne un important domaine majeur, un royaume. Les domaines mineurs s'y trouvant sont gouvernés par des archiducs, des ducs et/ou des souverains inférieurs.

Un **empereur (impératrice)** est le souverain d'un groupe de domaines indépendants, chacun de ceux-ci étant placé sous la domination d'un roi, d'une reine, d'un archiduc, d'un duc ou d'un souverain inférieur. Le domaine majeur porte le nom d'empire.

Il est impossible de donner les détails exacts d'un royaume ou d'un empire, les types de ceux-ci étant fort nombreux. Un groupe de duchés peut, si désiré, former une principauté qui peut appartenir à un royaume, lequel peut lui-même se rattacher à un empire.

Comment s'adresser à un noble
Les souverains royaux utilisent généralement la formule « nous » plutôt que « je ». Les termes suivants sont utilisés lorsqu'on s'adresse à un souverain en des occasions officielles :

Baron, vicomte, comte ou marquis : « votre seigneurie »

Duc ou archiduc : « votre grâce »

Prince : « votre altesse »

Prince héritier : « votre altesse royale »

Prince impérial : « votre altesse impériale »

Roi : « votre majesté »

Empereur : « votre majesté impériale »

On utilise souvent certains titres pour s'adresser à d'autres personnes importantes. Un chevalier est par exemple toujours appelé « sire » à moins que « messire » (dame) ne soit applicable, auquel cas on donne la préférence à ce dernier. Les membres haut-placés de la théocratie peuvent être appelés « votre grâce ». Il vous est possible d'ajouter d'autres titres au gré de vos désirs.

Titres et gouvernements différents
Il est possible – et même fréquent – de rencontrer d'autres noms ainsi que d'autres formes de gouvernements. La carte du livret Expert comprend un groupe de jarldoms (gouvernés par des jarls, terme scandinave correspondant à comte) un émirat (gouverné par un émir, un roi tribal), une république, quelques francs-fiefs, et d'autres encore.

Vous trouverez peut-être utiles les notes sur les différentes formes de gouvernement suivantes :

Confédération : groupe uni de domaines indépendants.

Démocratie : domaine unique ou confédération de domaines gouvernés par le peuple, directement ou par l'intermédiaire de représentants élus.

Dictature : tout domaine gouverné par un chef suprême (sans aucuns nobles, royaux ou non).

Féodalité : domaine où existe le système féodal ; la puissance s'obtient grâce à la fidélité des souverains mineurs.

Magocratie : domaine gouverné par des magiciens.

Militocratie : gouvernement assuré par les guerriers.

Monarchie (autocratie) : domaine gouverné par un chef dont le titre est héréditaire.

Oligarchie : domaine gouverné par deux souverains ou plus, aux pouvoirs égaux.

République : démocratie gouvernée par des représentants élus.

Théocratie : gouvernement assuré par les clercs.

Batailles rangées (la machine de guerre)

Le système « machine de guerre » est un ensemble de règles permettant de résoudre les batailles importantes au sein de D&D. Il peut s'appliquer à un nombre de soldats quelconque ; son utilisation est recommandée pour tout groupe possédant plus de 10 combattants. Pour l'appliquer vous n'aurez besoin que de papier, d'un crayon et de quelques connaissances d'arithmétique de base.

Conventions
Plusieurs conventions s'imposent dans le système de combat « machine de guerre ».

1. Toutes les troupes possèdent un « niveau de qualité » pouvant s'améliorer ou empirer avec le temps et l'expérience.
2. De nombreux autres facteurs, comme le terrain, les conditions météorologiques, etc. peuvent influencer l'issue d'une grande bataille.
3. La chance, bonne ou mauvaise, peut influencer les résultats d'un combat, qu'il soit isolé ou qu'il se produise au cœur du choc de deux armées.
4. Un personnage connaît la manière de survivre dans le monde de D&D ; il n'est pas requis que le *joueur* soit un expert en tactique et stratégie.

Fonctionnement
Chaque groupe de soldat (appelé « force ») reçoit une note de qualité. En cas de combat, l'« indice de bataille » est modifié par les conditions de la bataille (terrain, nombre d'adversaires, moral, etc.). Chaque joueur lance alors un d% et y ajoute l'« indice de bataille » modifié de ses troupes. Le plus haut chiffre emporte la bataille.
Le système tout entier comprend trois phases de base :

1. Calculer l'INDICE DE FORCE DE BASE (IFB) des troupes.
2. En déduire la CLASSE DE TROUPES.
3. Calculer l'INDICE DE BATAILLE (IB).
4. Déterminer et appliquer les RÉSULTATS DU COMBAT.

On procède aux trois premières phases lorsqu'on loue les services d'une force et qu'on l'équipe. La phase 4 est utilisée au cours des combats.

Dans tout le système la personne ou créature commandant une force est désignée sous le terme « leader ». D'autres, appelés « officiers » aident le leader à contrôler la force. Les combattants appartenant à la force sont appelés « troupes », ou « soldats ».

Dans tous les calculs, arrondissez les décimales au nombre supérieur, sauf instructions contraires.

Phase 1 : calcul de l'INDICE DE FORCE DE BASE

L'indice de force de base représente le total de quatre facteurs : commandement, expérience, entraînement et équipement. Il existe un cinquième facteur pour les forces particulières : elfes, nains ou monstres puissants.

a. **Facteur de commandement :** notez le niveau du leader de la force. Modifiez ce chiffre par tous les ajustements du leader obtenus grâce aux scores d'Intelligence, de Sagesse et de charisme. Ajoutez ensuite un bonus de +2 pour chaque 1 % de la force composée de personnages de niveau « nominal » (PJ ou PNJ).

Niveau du leader
+ Ajustements IN, SA et CH
= Facteur de commandement

b. **Facteur d'expérience :** calculez le niveau moyen des officiers de la force (sans compter le leader) et multipliez ce nombre par 3. Pour les troupes non-humaines, le niveau moyen est le nombre de dés de vie moyen +1. Note : une force doit posséder 1 officier par troupe de 40 individus. Dans le cas contraire, cette partie du facteur d'expérience est égale à 0.

Calculez le niveau moyen des troupes (sans compter les officiers ni le leader), doublez ce nombre et ajoutez-le à celui obtenu pour les officiers. Ajoutez 1 au total pour chaque victoire remportée par la force dans les 10 dernières années (+10 maximum) et soustrayez en 1 par occasion où elle a été mise en déroute durant la même période (–10 maximum).

(niveau total des officiers/nombre d'officiers) x 3
+ (niveau total des troupes/nombre de soldats) x 2
+ 1 par victoire (jusqu'à +10)
− 1 par déroute (jusqu'à 10)
= Facteur d'expérience.

c. **Facteur d'entraînement :** comptez 1 point par semaine d'entraînement (maximum : 20 par an). Ajoutez 1 pour chaque semaine passée par le leader en compagnie des troupes (maximum 20), puis ajoutez 1 par mois pendant lesquelles les troupes ne sont pas dispersées (en permission dans leurs familles ou en ville) pour un maximum de 12 par an.

Coût : utilisez la table de « prix des services des mercenaires » (Livret Expert, page 26). Une période d'entraînement coûte le double des tarifs indiqués.

+ 1 par semaine d'entraînement (jusqu'à 20)
+ 1 par semaine où le leader s'entraîne avec ses troupes (jusqu'à 20)
+ 1 par mois de cantonnement (jusqu'à 12)
= Facteur d'entraînement.

d. **Facteur d'équipement :** sa valeur de base est de 5, 10 ou 15, selon la qualité des armes. Comptez 5 si les armes sont de qualité « moyenne » (le prix normal). Toutes les troupes sont considérées comme équipées d'armes moyennes, sauf précision contraire.

Comptez 10 si les armes sont « bonnes » (le double du prix normal), et 15 si elles sont « excellentes » (le triple du prix normal).

Ajoutez 5 si les troupes possèdent une seconde arme de même qualité que la première. Ajoutez de plus 5 points si la classe d'armure moyenne des soldats est 5 ou moins.

+ 5, 10 ou 15 (selon la qualité des armes)
+ 5 (si deuxième arme de même qualité)
+ 5 (si CA = 5 ou moins)
= Facteur d'équipement.

e. **Facteur des troupes particulières :** si les forces se composent intégralement d'elfes ou de nains, ce facteur est égal à 15. Il est à noter qu'elfes et nains ne se rencontrent jamais au sein de la même force.

Si certains monstres présents au cœur d'une troupe possèdent deux astérisques ou plus derrière leur nombre de dés de vie dans la liste, ils sont considérés comme « spéciaux ». Pour chaque 1 % « spécial » de la force, comptez 2 points pour ce facteur. Exemple : dans une force composée de 290 goules et de 10 spectres, 4 % de la force possèdent deux astérisques, totalisant un facteur particulier de +8.

On obtient l'INDICE DE FORCE DE BASE (IFB) de la force en additionnant tous ces facteurs. Notez ce nombre, vous l'utiliserez plus tard.

Commandement
+ Expérience
+ Entraînement
+ Équipement
+ Troupes particulières
= Indice de force de base

Phase 2 :
En déduire la CLASSE DE TROUPES

La « classe de troupes » mesure les qualités générales de la force. Lorsque vous avez calculé l'IFB de la force, utilisez la table ci-contre pour déterminer la classe de troupes. Notez cette nouvelle donnée en compagnie de l'IFB.

IFB	Classe de troupes	IFB	Classe de troupes
0-20	Non entraînée	71-80	Moyenne
21-35	Médiocre	81-100	Bonne
36-55	Inférieure à la moyenne	101-125	Excellente
56-70	Convenable	126+	Élite

Phase 3 :
Calcul de l'INDICE DE BATAILLE (IB)

Divisez l'IFB de la force par 10, en arrondissant au chiffre supérieur. Le résultat constitue le bonus à utiliser dans tous les calculs suivants. Lisez les affirmations suivantes, ainsi que leurs explications ; *chaque fois que l'une d'entre elles se révèle vraie*, ajoutez le bonus à l'IFB. Cela pouvant s'effectuer jusqu'à 12 fois, le bonus total peut fort bien se révéler supérieur à l'IFB original.

L'IB total est représenté par l'IFB, majoré de tous les bonus. Notez l'IB en compagnie de l'IFB et de la classe de troupes.

Troupes montées :
a. 20 % ou plus de la force est montée.
b. 50 % ou plus de la force est montée.

Projectiles :
c. 20 % ou plus de la force peut lancer des projectiles.
d. 20 % ou plus de la force peut lancer des projectiles à une distance de 30 m ou plus.

Magie :
e. 1 % ou plus de la force possède des capacités magiques.
f. 20 % ou plus de la force possède des capacités magiques.
g. 100 % de la force possède des capacités magiques.

Sorts :
h. 5 % de la force ou plus peut lancer des sorts.
i. 30 % ou plus de la force peut lancer des sorts.

Vol :
j. 1 % ou plus de la force peut voler.
k. 20 % de la force peut voler.

Vitesse :
1. La force possède une vitesse de déplacement moyenne de 30 mètres par tour (ou plus).

Explications

L'expression troupes montées s'applique à toutes les montures : chevaux, loups géants, griffons, dragons, etc.

Les **projectiles** incluent arcs, arbalètes, frondes et autres (rochers lancés par les géants, dards de manticores, etc.).

La **magie** comprend les armes magiques (*épée +1, flèche +2*, etc.), les souffles, tous les poisons, les défenses magiques, la régénération, la perte d'énergie, les bâtonnets et autres objets, etc.

Les **sorts** ne comprennent que les sorts mémorisés, ceux lancés à partir de parchemins et les capacités naturelles similaires aux sorts (comme celles d'un esprit).

Le **vol** en comprend les formes normales et magiques, mais pas la simple lévitation. Il s'applique aussi aux montures volantes (comme les pégases).

La **vitesse** doit être calculée selon le mode de déplacement le plus rapide d'une créature donnée. Il faut par exemple utiliser pour les créatures volantes leur vitesse de déplacement en vol et non au sol.

Exemple : un prince elfe nommé Gar possède une force de 500 elfes, tous de 2e niveau, équipés d'arcs et d'épées longues. L'IFB est égal à 96 et la classe de troupes est « bonne ». Une centaine de ses elfes chevauchent des pégases ; tous ont la possibilité de lancer des sorts. Mais 12 seulement possèdent des objets magiques.

Trouvons le bonus : 10 % de 96 égale 9,6 soit 10. Gar ajoute 10, huit fois à l'IFB : a. (20 % est monté), c. et d. (plus de 20 % de la force peut lancer des projectiles, et la portée maximum est supérieure à 30 mètres), h. et i. (la force tout entière peut lancer des sorts), j. et k. (20 % de la force peut voler) et 1. (la vitesse de déplacement moyenne est bien supérieure à 30 m par tour). Ajouté à l'IFB, un bonus total de 80 donne un IB total de 176.

Indices de batailles rapides

En de nombreuses situations vous n'aurez pas l'envie de perdre du temps en utilisant le système de détermination des IB complet. Le « système rapide » suivant fonctionnera pour la plupart des troupes sans exiger autant de calculs. Si vous vous trouvez confronté à une force très importante (pour des raisons de niveau, de capacités, de dés de vie, etc.), l'utilisation du système complet sera certainement plus profitable.

a. Commencez avec le niveau du leader : ___________

b. Ajoutez UN de ces nombres, selon le nombre des dés de vie moyen de la force :
Moins de 1 : 20
1 à 2+ : 30
3 à 4+ : 40
5 à 6+ : 55
7 à 8+ : 65
9 ou plus : 80
Facteur de dés de vie +___________

c. Ajouter si la force possède des :
Archers : +10 +___________
Lanceurs de sorts : +10 +___________
Êtres utilisant la magie : +10 +___________
Êtres volants : +10 +___________

d. Ajoutez le nombre de points de dégâts maximum que peut infliger en un round le type de créature le plus répandu : +___________

TOTAL DE L'IB RAPIDE : +___________

Division d'une force

Pour que soit possible l'utilisation de la machine de guerre au cours d'une bataille, chaque groupe ennemi doit posséder le même nombre de forces ou d'armées. Si l'un des côtés possède plus de forces que l'autre, ce dernier doit être divisé en un nombre d'armées égal. Il est possible à un joueur de conserver l'indice original de la force, en déclarant simplement que celle-ci a été divisée en armées séparées.

Par exemple : 1000 orques (IB 72) combattent 3 autres forces : 200 elfes (IB 83), 400 hommes (IB 70) et 140 nains (IB 88). Les orques doivent se diviser en 3 forces, lesquelles posséderont toutes le même IB (72). Ces forces pourront être de 100, 100 et 800, ou toute autre combinaison, chacune devant totaliser au moins 10 individus.

Le joueur possédant la force au plus fort IB (les nains dans l'exemple) choisit son adversaire. Les nains choisissent un groupe de 100 orques. La force au deuxième indice le plus fort choisit à son tour : les elfes prennent le deuxième groupe de 100 orques. L'IB le plus élevé est ensuite celui des orques. Ils devraient en toute logique pouvoir choisir à leur tour, mais une seule force ennemie demeure, les hommes. Les 800 orques affronteront donc les 400 hommes.



Phase 4 : déterminer les RÉSULTATS DU COMBAT

Les forces ayant reçu leurs indices au cours des trois phases précédentes sont maintenant prêtes à s'affronter sur le champ de bataille. Pour découvrir le résultat de cet engagement ajoutez ou soustrayez de l'IB de chaque force tous les ajustements applicables suivants.

1. **Rapport de forces** (1 seul ajustement par bataille).
   +15 pour 1,5 contre 1
   +30 pour 2 contre 1
   +45 pour 3 contre 1
   +60 pour 4 contre 1
   +70 pour 5 contre 1
   +80 pour 6 contre 1
   +90 pour 7 contre 1
   +100 pour 8 contre 1 ou plus.
2. **Moral** (utiliser tous les ajustements applicables).
   +10 si la force se trouve dans le domaine de son suzerain.
   +10 s'ils ont déjà battu cet ennemi auparavant.
   +10 si la classe de troupes est supérieure de 2 niveaux au moins à celle de l'ennemi.
   +30 si on attaque un ennemi « en mouvement ».
   –10 si une force alliée a été mise en déroute.
3. **Environnement** (utiliser tous les ajustements applicables).
   +25 si l'environnement est extrêmement favorable.
   –25 si l'environnement est extrêmement défavorable.
   +20 si la force tout entière possède l'infravision, dans le cas des batailles nocturnes.
4. **Terrain** (utiliser tous les ajustements applicables).
   +20 si la position occupée est plus élevée que celle de l'adversaire.
   +20 aux forces de Petites-gens dans les champs et les bois.
   +20 aux forces de Nains dans les collines et les montagnes.
   –20 aux forces possédant des troupes montées dans les montagnes, les bois et les place-fortes.
   –20 aux forces se trouvant en terrain bourbeux (marais/boue)*.
   –10 aux forces se trouvant en terrain glissant (neige/sable)*.
   Exclusivement pour le défenseur (ignorer ces ajustements si tous les attaquants peuvent voler. N'en utiliser que la moitié si 5 % ou plus des attaquants peuvent voler).
   +10 aux forces se défendant sur place (formation immobile).
   +50 aux forces défendant un défilé étroit, une passe ou un pont.
   +40 au défenseur si l'attaquant doit traverser des eaux profondes.
   +20 aux forces se défendant dans des montagnes, des collines, un terrain accidenté ou derrière un mur.
   +50 aux forces se trouvant dans une place-forte (voir sièges).
5. **Immunités** (1 seul ajustement par force).
   +150 si la force est immunisée contre les attaques de l'ennemi.
   +50 si 1% de la force est immunisée aux attaques de l'ennemi.
   +50 si la force est immunisée à 80 % des attaques de l'ennemi.
6. **Fatigue** (1 seul ajustement par force).
   –10 si la force est modérément fatiguée.
   –30 si la force est sérieusement fatiguée.

**Les troupes équipées et entraînées correctement, ainsi que celles natives de l'endroit ne sont pas affectées par la pénalité (ex. les arabes dans un désert).*

Explications

1. **Rapport de forces :** comptez le nombre total de combattants présents dans chaque force ; divisez alors le plus grand par le plus petit. Si le résultat varie entre 1,01 et 1,5, on utilise l'ajustement pour 1,5 contre 1. Seule la force la plus nombreuse bénéficie de cet ajustement, et un seul bonus peut lui être accordé.
   Les montures ne sont considérées comme des membres de la force que si leur fonction principale est le combat (comme les dragons) et non le transport (comme les chevaux).
2. **Moral :** ceci reflète la confiance d'une force. Les troupes se battant sur leur territoire, sachant qu'elles sont capables de vaincre l'adversaire, ou étant de meilleure qualité que l'ennemi peuvent bénéficier d'un ou plusieurs de ces ajustements.
3. **Environnement :** certaines conditions peuvent être favorables ou défavorables à une force. Les gobelins sont désavantagés en plein jour, de même que les géants du feu dans la neige.
4. **Terrain :** dans bien des cas le type de terrain sur lequel se joue la bataille pourra avantager l'un des côtés au détriment de l'autre. Appliquez tous les modificateurs correspondants à vos forces. Notez que certains sont réservés au défenseur.
   Détermination du défenseur : lorsque deux forces parviennent au même endroit, elles doivent cesser d'avancer. Si les deux choisissent de défendre, aucune ne bénéficie des bonus réservés au défenseur.
5. **Immunités :** ceci reflète l'avantage possédé par certaines créatures ne pouvant être blessées par des armes normales. Les gargouilles et les lycanthropes en constituent de bons exemples.
6. **Fatigue :** les troupes peuvent être fatiguées en raison du résultat d'un combat précédent (voir table des résultats de combat) ou à cause d'une marche forcée.

Résultats

Lorsque l'IB est modifié comme il se doit, chaque joueur lance un d% (tirage de combat), et ajoute au résultat l'IB modifié. Le total représente le résultat du combat. Le joueur ayant le plus fort résultat du combat gagne la bataille.

Appliquer les résultats du combat

Lorsque le vainqueur et le vaincu d'une bataille ont été identifiés, déterminez les effets de ladite bataille (tués, blessés, fatigués, etc.) comme suit : soustrayez le résultat du combat du vaincu de celui du vainqueur. Cherchez le nombre ainsi obtenu dans la colonne de gauche de la table des résultats du combat. Appliquez les pertes, la fatigue et la localisation correspondants aussi bien aux forces du gagnant qu'à celles du perdant.

Pertes : en soustrayant les pertes, considérez-en la moitié comme des morts, l'autre comme des blessés. Lorsqu'une force contient des troupes différentes (comme des trolls et des gobelins), les pertes doivent être réparties aussi également que possible entre elles. Si une force bat en retraite, considérez tous les blessés comme morts. Si la force continue d'occuper le terrain après la bataille, les blessés pourront reprendre du service au bout de 1-4 mois.

Fatigue : les troupes resteront fatiguées durant 1-4 jours. Une force « sérieusement fatiguée » deviendra « modérément fatiguée » au bout de 1 à 4 jours, et recouvrera toutes ses forces au bout d'une autre période de même durée.

Localisation : les unités de terrain représentent la mesure de distance la plus appropriée. Sur une carte à hexagones ou à carreaux, il s'agit d'un hexagone ou d'un carreau. Si aucune unité de mesure ne vous semble s'imposer, utiliser 1,5 km. Si le combat se déroule entre des forces multiples et qu'une ou plus demeure sur le champ de bataille, de chaque côté, elles peuvent s'affronter en un deuxième round de bataille. Si une partie des forces d'un joueur a été mise en déroute ou a battu en retraite, celles qui demeurent peuvent choisir de se replier à leur tour pour éviter une nouvelle bataille

Si toutes les forces ennemies ont quitté l'unité de terrain occupée par les vôtres, la journée de bataille est terminée. Aucun combat ne se produira plus jusqu'au jour suivant (s'il y a lieu).

Sièges

Une force retranchée dans une structure fortifiée (place-forte, ville fortifiée, etc.) peut tout à fait être attaquée par une autre force mais possède un avantage certain. Ce type de situation porte le nom de siège. La force se trouvant dans la structure est le défenseur. Si elle en sort, les règles « machine de guerre » doivent être utilisées sans modification. Si elle y demeure, un « siège » a lieu ; utilisez la « machine de guerre », en ajoutant les règles suivantes.

Le **défenseur** bénéficie des avantages ci-dessous :

1. En calculant le rapport de forces, multiplier le nombre de défenseurs par 4.
2. Le défenseur ne peut subir un résultat de « retraite » ou de « déroute ».
3. Toutes les pertes du défenseur sont réduites de moitié.

L'**attaquant** peut choisir entre deux options.

1. Attaquer le défenseur normalement en utilisant les règles ci-dessus ; OU BIEN
2. « Assiéger » le défenseur – l'encercler pour le maintenir à l'intérieur de la structure. Chaque semaine de siège ajoute +5 à l'IB de l'attaquant. (ce bonus représente la construction de machines d'assaut, et le travail de sape destiné à affaiblir la position du défenseur).

TABLE DE RÉSULTATS DU COMBAT

Différence	Pertes G : P	Fatigue G : P	Localisation G : P
1-8	0 : 10 %	N : N	O : R
9-15	0 : 20 %	N : N	O : R
16-24	10 % : 20 %	N : M	O : R
25-30	10 % : 30 %	N : M	O : R +1
31-38	20 % : 40 %	M : S	R : R
39-50	0 : 30 %	N : S	0 : R+2
51-63	20 % : 50 %	M : S	0+1 : R+3
64-80	30 % : 60 %	M : S	0+1 : R+3
81-90	10 % : 50 %	N : S	0+3 : R+2
91-100	0 : 30 %	N : déroute	0+3 : déroute
101-120	20 % : 70 %	N : déroute	0+3 : déroute
121-150	10 % : 10 %	N : déroute	0+3 : déroute
151+	10 % : 100 %	N : —	0+5 : —

Explications :
G = gagnant
P = perdant
x % = pourcentage de la force tuée ou blessée. Arrondir au nombre supérieur.
N = la force n'est pas fatiguée.
M = la force est modérément fatiguée.
S = la force est sérieusement fatiguée.
O = la force occupe le champ de bataille après le combat.
R = la force doit battre en retraite.
R+x = la force doit battre en retraite jusqu'à un nombre « x » d'unités de terrain.
0+x = la force peut avancer d'un nombre « x » d'unités de terrain.
Déroute = la force cesse d'exister en tant que telle. Les survivants rentreront chez eux 1-10 semaines plus tard.

TABLE DES TACTIQUES (OPTIONNELLE)

CAMP B	CAMP A 1 Attaque +	2 Attaque	3 Enveloppe	4 Piège	5 Résistance	6 Repli
1 Attaque *	P2/P2	–20/P2	P1/+10	+20/P2	–25/P2	P3/+20
2 Attaque	P2/-20	P1/P1	–10/P1	+10/P1	P-1/—	P2/+10
3 Enveloppe	+10/P1	P1/–10	AE	–20/P–1	P2/+20	P–1/+10
4 Piège	P2/+20	P1/+10	P-1/20	AE	P-1/-20	P–1/P–1
5 Résistance	P2/-25	—/P–1	+20/P2	–20/P–1	PC	PC
6 Repli	+20/P3	+10/P2	+10/P–1	P–1/P–1	PC	PC
	A/B	**A/B**	**A/B**	**A/B**	**A/B**	**A/B**

Notes :
Attaque * = attaque furieuse pour balayer.
Attaque = approche et combat.
Enveloppe = tentative d'encerclement de l'ennemi.
Piège = attirer l'ennemi dans une embuscade.
Résistance = tenir à tout prix.
Repli = battre en retraite pour éviter le combat.
P1, P2, P3 : pertes augmentées de 10 %, 20 %. 30 %.
P–1 : pertes diminuées de 10 %.
+10, + 25, etc. : ajouter ce nombre à l'IB de la force.
–10, –25, etc. : soustraire ce nombre de l'IB de la force.
AE : le plan échoue, aucun effet sur la bataille.
PC : pas de combat, aucune perte infligée.

Note importante : certaines forces possèdent des clercs pouvant créer magiquement eau et nourriture. Si un défenseur assiégé ne dispose pas d'un clerc, il faut tenir un compte des réserves de nourriture. Après leur épuisement, le défenseur perd 10 % de son armée (en nombre, pas en indices) par semaine, jusqu'à la fin du siège.

Règles optionnelles

Les règles suivantes peuvent être ajoutées au système de batailles rangées « machine de guerre ». Elles permettent aux joueurs de contrôler plus étroitement les batailles.

1. Tactiques

Un bon leader choisira un plan avant de lancer ses troupes dans la bataille. Son succès dépend du plan adopté par l'adversaire.

Chaque commandant (joueur) choisit une des tactiques de la table des tactiques.

Pour indiquer ce choix, placez un dé à 6 faces devant vous sur la table, la face tournée vers le haut étant le numéro de la tactique. Couvrez-le de la main jusqu'à ce que votre adversaire ait également choisi ; révélez alors les deux tactiques au même instant (souvenez-vous que le dé est placé pour refléter le choix du joueur, il n'est pas lancé aléatoirement). Il est aussi possible de

noter les choix sur une feuille de papier.

Si le résultat ne donne lieu qu'à un seul effet (AE ou PC), celui-ci s'applique aux deux camps engagés dans la bataille. Si le résultat donne lieu à deux effets (séparés par un « / »), celui de gauche s'applique au « camp A » et celui de droite au « camp B ». Il n'y a aucun avantage à être A plutôt que B.

Si plus d'une force par camp est engagée dans la bataille, choisissez une tactique par CAMP, pas par force.

2. Miséricorde

Après la fin d'une bataille, lorsque les pertes ont été déterminées, le vainqueur peut choisir de se montrer miséricordieux envers le vaincu. Si c'est le cas, il doit le déclarer avant que les pertes du vaincu n'aient été soustraites. En cas de miséricorde, appliquez immédiatement les résultats suivants.

1. Les pertes du vaincu sont réduites de moitié.
2. Il est possible de récupérer tous les blessés, même si le vaincu a été forcé de battre en retraite.
3. Un bonus de +2 s'applique à tous les futurs tirages de réaction du vaincu envers le vainqueur (y compris entre les deux leaders).
4. Si le vaincu affronte encore le vainqueur moins d'un an plus tard, son IB est affligé d'une pénalité de –20.

3. Actions des personnages

Certaines actions des personnages joueurs peuvent produire un effet important sur l'issue de la bataille. Utilisez les ajustements suivants pour l'IB (indice de bataille). Toutes les modifications sont effectuées sur l'indice de bataille total de la force.

A. Information (un seul ajustement par force).

+50 si l'on dispose d'un traître, d'un plan détaillé ou d'un espion.
+20 pour une bonne reconnaissance.
+10 pour une reconnaissance partielle.
–25 en cas d'intoxication.

Le commandant du camp concerné doit connaître toutes les informations avant le début de la bataille. Utilisez +50 si on s'est emparé d'un plan révélant les préparatifs de l'ennemi, si un officier ennemi déserte et apporte des renseignements, ou si un espion haut-placé donne de bons rapports. Un seul soldat déserteur ne donnera pas droit à ce bénéfice.

Une « reconnaissance partielle » indique que certaines informations ont été recueillies mais qu'elles manquent de détails.

L' « intoxication » peut se produire en cas de récupération d'un faux plan, de confiance en la parole d'un agent-double, ou d'autres circonstances inhabituelles.

B. Surprise

+40 en cas d'attaque surprise par embuscade.
+20 en cas d'attaque surprise d'un campement.

Si un personnage exécute une action exceptionnelle visant à dissimuler la force (les camoufler, occuper les hauteurs, de part et d'autre d'un étroit défilé, etc.), celle-ci a 50 % de chances de surprendre un ennemi venant se prendre au piège. Si la force tendant l'embuscade est invisible, ce pourcentage passe à 80 %. D'autres ajustements, en fonction de la nuit, des conditions naturelles (Petites-gens dans les bois, etc.) sont laissés à l'appréciation du MD.

Attaquer un campement par surprise nécessite l'élimination des gardes et de toutes les protections magiques de l'ennemi. Si ceci peut être accompli au cours d'une aventure sans déclencher une alarme, il devient possible d'attaquer le campement en bénéficiant de la surprise.

C. Perte de leader

+30 si le leader est « supprimé ».
+10 si tout autre officier est « supprimé ».

« Supprimé » signifie tué, capturé, charmé, endormi magiquement, ou enlevé d'une façon ou d'une autre à ses hommes avant le début de la bataille. Supprimer un leader ennemi ne peut être considéré comme une action héroïque (voir D).

Une tentative pour supprimer un leader ennemi peut donner lieu à une aventure intéressante pour les joueurs. N'oubliez pas que les PJ ont eux aussi de bonnes chances d'être supprimés. De plus lorsqu'une force menée par un PJ en combat une autre, menée par un PNJ, l'ennemi pourra envoyer un groupe chargé de « supprimer » le PJ.

D. Actions héroïques des PJ

+20 si le leader PJ accomplit une tâche héroïque.
+10 si un PJ de niveau « nominal » (sans compter le leader) accomplit une tâche héroïque.
–20 si le leader PJ échoue dans une tâche héroïque.
–10 si un PJ de niveau « nominal » (sans compter le leader) échoue dans une tâche héroïque.

Seuls les PJ peuvent accomplir des tâches héroïques et le MD doit tout d'abord créer une situation le leur permettant. L'action héroïque doit être visible d'au moins 10 % de la force du PJ, et doit être risquée (50 % de chance d'échec, ou plus).

Exemples d'actions héroïques : combattre un membre colossal et terrifiant de la force ennemie (dragon, vampire, etc.) ; voler à la rescousse d'une troupe séparée de la force principale ; combattre seul une force ennemie importante.

Notes diverses

Il est possible d'utiliser la « machine de guerre » au cours d'une séance de jeu normale, se servant du système pour déterminer des résultats globaux tout en focalisant le jeu sur les actions des personnages. Passer des situations de jeu de rôle à celles de batailles rangées (et réciproquement) se fait aisément en se conformant aux indications suivantes.

1. Dégâts infligés aux PJ : Les PJ et les PNJ principaux ne sont jamais tués dans une bataille réglée avec la « machine de guerre ». Ils peuvent être séparés, dispersés (au choix du MD) mais toute situation pouvant aboutir à la mort d'un PJ doit être développée au cours d'une séance de jeu normale.

2. Objets et sorts des PJ : dans le cas d'une aventure normale, seuls les sorts et les charges d'objets magiques dépensés réellement sont perdus. Si vous ne faites que résoudre une bataille à l'aide du système, déterminez à l'issue de celle-ci si le PJ se trouve du côté gagnant ou du côté perdant. S'il est du côté perdant, tous ses sorts de combat et les ²/₃ des charges de tous les objets magiques à la fois offensifs et défensifs ont été utilisés. S'il est du côté gagnant, seul ¹/₃ des charges diverses ont été dépensées et il dispose encore d'un sort de combat.

3. Points d'expérience : les XP peuvent s'obtenir à la fois en commandant une force et en accomplissant des actions héroïques. Si un PJ est leader d'une force, comptez le nombre de combattants présents dans la force adverse. En cas de victoire, c'est le nombre de XP que gagne le PJ. En cas de défaite il n'en gagne que ¹/₃.

4. Objets magiques : un *bâton de guérison* ou une *baguette de victoire* peuvent affecter une bataille et ses conséquences, comme suit :

Bâton de guérison : si l'utilisateur occupe le terrain après la bataille, jusqu'à 500 blessés peuvent voir immédiatement leurs forces restaurées.

Baguette de victoire : ajouter un bonus de +25 au tirage de combat, pour un maximum de 100. Si le possesseur de la baguette perd le combat par une différence supérieure à 100, la catégorie de résultats du combat « 91-100 » doit être utilisée.

Déplacement de troupes

Il est recommandé d'utiliser les règles suivantes lorsqu'on déplace ses forces :

Échelle : les échelles de temps et de distance dépendent de la taille d'une force et de la distance parcourue. L'hexagone standard de 40 kilomètres peut être utilisé lorsque des forces importantes parcourent de longues distances. Quand des forces opposées se rapprochent l'une de l'autre, il est conseillé de n'effectuer qu'un déplacement par jour. Dans cette situation, tentez de préparer une carte détaillée de l'endroit.

Vitesse de déplacement : 50 combattants au maximum peuvent se déplacer ensemble à leur vitesse de base. Lorsque des troupes plus importantes sont en jeu, leur allure ralentit. Rappelez-vous que la vitesse de déplacement d'un groupe est celle de son membre le plus lent.

51-100 combattants se déplacent à ²/₃ de leur vitesse habituelle.
101 ou plus à ½ de la vitesse habituelle.

Les vitesses de déplacement en extérieurs sont détaillées dans le livret Expert (page 43). Si on utilise un hexagone comme unité, il est facile d'adopter ce rythme à l'échelle de la carte. S'il le souhaite le MD peut ajouter un bonus ou une pénalité selon le type de terrain, mais la plupart des situations sont couvertes par le système « machine de guerre ».

Nourriture : si une force transporte des réserves de nourriture, que ce soit sur des chariots ou à dos d'homme, assurez-vous d'en connaître en permanence les quantités. En calculant la vitesse de déplacement, souvenez-vous des lois de l'encombrement.

Si une force cherche sa nourriture sur place, modifiez la règle de base (livret Expert page 22) de la façon suivante :

Le leader de la force peut décider de ralentir l'allure aux ²/₃ de la normale, obtenant ainsi 2 chances sur 6 de trouver suffisamment de nourriture, ou bien à ¹/₃ de la normale, ce qui porte les chances à 4 sur 6. Une modification de ces dernières de +1 ou –1 peut être apportée par le terrain.

Une fois les réserves épuisées, une force peut voyager durant 1 journée sans pénalité. Au bout de la seconde journée, la force devient « modérément fatiguée ». Au bout de la troisième, elle est « sérieusement fatiguée ». Une force sérieusement fatiguée ne peut se mouvoir. Une journée de nourriture éliminera la fatigue (qu'elle soit sérieuse ou modérée) mais n'affectera pas la fatigue causée par les résultats d'un combat.

Marche forcée : une force peut entreprendre une marche forcée pour augmenter sa vitesse de déplacement, mais ceci peut se montrer hasardeux. En cas de tentative, cherchez la classe de troupes dans la première colonne de la table ci-dessous, lancez un d6 et conformez-vous au résultat.

Une force « sérieusement fatiguée » ne peut entreprendre de marche forcée.

Classe de troupe	Résultat du dé 1	2	3	4	5	6
Non Entraînée	F	F+M	F+S	M	M	M
Médiocre	F	F+M	F+S	P	P	M
Inférieure à la moyenne	F	F+M	F+M	F+S	M	M
Convenable	F	F	F+M	F+M	P	P
Moyenne	F	F	F+M	F+M	P	M
Bonne	F	F	F+M	F+M	P	P
Excellente	F	F	F	F	F+M	P
Élite	F	F	F	F	F+M	F+M

F = marche forcée efficace : ajoutez 50 % au déplacement de la journée.
M = la force est modérément fatiguée*.
S = la force est sérieusement fatiguée.
P = pas de marche forcée, pas de fatigue.

*Si la force est déjà modérément fatiguée, ce résultat indique qu'elle le devient sérieusement.

Tous les résultats sont cumulatifs. Ainsi F+S indique que la Marche forcée est efficace mais que la force s'en trouve sérieusement fatiguée ensuite.

Manœuvres : lorsque les forces de deux camps opposés se mettent en mouvement, l'ordre des déplacements devient important. On le détermine par un tirage d'initiative, au début de chaque unité de temps. Les ajustements de dextérité ne s'appliquent pas à ce tirage.

Le joueur ou le camp possédant l'initiative décide de bouger le premier ou de laisser ce soin à son adversaire. Le joueur choisi déplace toutes ses forces, indiquant les mouvements sur la carte, si on en utilise une. Le deuxième camp se déplace ensuite. Lorsque tous les déplacements ont été effectués, les forces se trouvant en contact peuvent engager le combat.

Si on utilise une carte, on considère que deux armées entrent en contact lorsqu'elles pénètrent dans le même hexagone, carré ou espace. Chaque force doit s'arrêter ou permettre à l'ennemi de l'attaquer avec l'ajustement « en mouvement » (+30).

Si on n'utilise pas de carte, le même effet a lieu lorsque deux forces se trouvent à moins de 1,5 kilomètres l'une de l'autre. Si l'une des forces possède au moins 5000 combattants, le contact se produit à 8 kilomètres.

Lorsque les forces sont en contact, aucune ne peut quitter la zone sans autoriser l'adversaire à les attaquer une fois en bénéficiant de l'ajustement « en mouvement », *à moins que :*

a. Le perdant de la bataille doit battre en retraite plus loin que le vainqueur ne peut le poursuivre, selon la table de résultats du combat. *Par exemple :* les résultats 0/R+1 et 0+1/R+3 autorisent le perdant à rompre le contact avec l'ennemi. Les résultats 0/R et 0+3/R+2 ne le lui permettent pas.
b. Si l'un des joueurs choisit la tactique de « repli », et que l'autre ne choisit pas celle de « attaque+ », le premier peut reculer ses forces d'une unité de terrain après la résolution de la bataille. S'il y a lieu, les résultats de retraite sont ajoutés à ce moment. Une unité en « repli » ne peut occuper le terrain ni poursuivre un adversaire, même si les Résultats du Combat le lui permettent.

MARCHE À SUIVRE dans la MACHINE DE GUERRE

A. Lorsqu'on acquiert des troupes

1. Diviser les troupes en forces séparées ou décider qu'elles n'en formeront qu'une seule.
2. Déterminer l'IFB (INDICE DE FORCE DE BASE) de chaque force.
3. Déterminer La CLASSE DE TROUPES pour chaque force.
4. Déterminer l'INDICE DE BATAILLE de chaque force (IB).

B. Lorsque les troupes se déplacent

1. Déterminer la VITESSE DE DÉPLACEMENT de chaque force.
2. Déterminer une échelle de carte et de temps (unités de terrain et unités de temps).
3. Déterminer l'initiative. Le gagnant choisit le camp se déplaçant le premier.
4. Les forces de l'un des camps se déplacent d'aussi loin qu'il leur est possible d'avancer au cours d'une unité de temps (généralement une journée ou une semaine).
   Toutes forces obligées de rompre le contact pour se déplacer peuvent être attaquées immédiatement « en mouvement ». Après la bataille, il leur est possible de se déplacer normalement, à moins qu'elles n'obtiennent un résultat du combat de R+ ou de déroute.
5. Les forces de l'autre camp se déplacent d'aussi loin qu'il leur est possible d'avancer durant la même unité de temps (les attaques « en mouvement » sont résolues de la même façon que ci-dessus).
6. Le camp possédant l'initiative peut déclarer une attaque dans toute unité de terrain où les forces des deux camps se trouvent en contact (résoudre cette situation à l'aide de l'ordre des évènements durant un combat).
7. Le camp ne possédant pas l'initiative a le droit d'attaquer (utilisez comme en 6. l'ordre des évènements durant un combat).

C. Lorsque les troupes s'affrontent
(ordre des évènements durant un combat).

1. Modifiez l'IB de chaque camp comme indiqué.
2. Modifiez l'IB de chaque camp en tenant compte des nécessités de votre campagne.
3. Si l'option des tactiques est utilisée, choisissez ces dernières.
4. Lancez un d% pour chaque camp ; ajoutez ce résultat à l'IB modifié.
5. Utilisez la table de résultats du combat pour déterminer ces derniers et appliquez-les (en les modifiant s'il y a lieu selon les tactiques).

Troisième partie : le Multiverse

Introduction

Le monde dans lequel vivent les personnages n'est que l'un de ceux que contient leur univers infini ; les possibilités d'aventures « normales » sont illimitées. Mais le jeu D&D comprend d'autres choses, d'autres endroits, ne se trouvant pas dans le monde « normal » ; l'univers à 3 dimensions n'est qu'une infime partie de la réalité ! De nombreux lieux restent à découvrir. Au-delà du plan primaire (le monde normal) se trouvent les autres plans d'existence.

Considérez l'univers normal tout entier comme une page unique au sein d'un livre épais. Deux pages consécutives se touchent mais n'en sont pas moins séparées et entièrement différentes. Parcourir une page ne vous amène pas à la suivante : il vous faut aller dans une direction totalement nouvelle pour ce faire. De la même façon, il existe de nombreux plans, et pour s'y rendre il est nécessaire d'utiliser la magie. C'est l'ensemble de tous ces plans, l'existence toute entière, que l'on nomme le Multiverse.

Plans proches

La plus grande partie d'une campagne se situe dans un monde fantastique similaire à nos propres temps médiévaux. Cette planète, et l'intégralité de cet univers, se nomme plan primaire.

Un autre plan touche le plan primaire, le plan éthéré, aussi appelé « l'Éther ». S'y rendre ou s'y déplacer requiert l'utilisation de la magie. La « distance » nous en séparant ne peut être mesurée en mètres ou en kilomètres. C'est une distance magique, à parcourir dans une direction magique.

Une *potion* ou *armure éthérée* permet à celui qui l'utilise de pénétrer dans le plan éthéré, de s'y déplacer et d'en sortir. De nombreux monstres étranges sillonnent l'Éther, notamment banshees, fantômes et poltergeists.

Les quatre plans élémentaires de l'air, de la terre, du feu et de l'eau sont « proches » du plan primaire (à l'échelle des distances magiques) mais ne le touchent pas comme l'Éther. Pour atteindre un plan élémentaire, il est nécessaire d'ouvrir une faille dans le plan primaire et de créer un tube au sein de l'Éther, prenant le nom de *trou-de-ver.*

Les vortex et les trous-de-ver peuvent être créés par des sorts de seuil et rendus permanents par des *souhaits*. Certains de ces trous-de-ver permanents relient les plans élémentaires au plan primaire ; de la matière élémentaire évolue en permanence entre les plans. Ce mouvement crée les vents, les courants marins, les volcans et des tremblements de terre occasionnels.

Plans éloignés

Les habitants du plan primaire accoutumés à voyager entre les plans, appellent l'Éther, le plan primaire et les plans élémentaires plans intérieurs, car il existe de nombreux autres plans d'existence. Les plans intérieurs sont entourés par le plan astral, que l'on peut atteindre depuis les plans élémentaires ou depuis l'Éther. Considérez les plans intérieurs comme un ensemble d'îles au milieu d'un vaste océan ; cet océan, c'est le plan Astral. De l'autre côté de « l'océan astral » se trouvent les plans extérieurs, patrie des immortels et d'autres créatures étranges. Les plans extérieurs et les moyens de les visiter seront décrits dans les livrets des règles Master.

Aventures interplanaires

1. Généralités

Visualisation : lorsque vous décrivez une pièce ou un couloir de donjon à vos joueurs, il leur est généralement possible d'imaginer à quoi cela ressemble. Ce qui les entoure est toujours fait de matière normale. L'air existe et peut être respiré. La gravité existe également, donnant un sens du « haut » et du « bas ». De telles choses changent rarement et les joueurs peuvent visualiser avec précision l'endroit où se trouvent leurs personnages, ce qu'ils font et de quoi à l'air le décor. L'aspect le plus ardu des aventures situées dans d'autres plans est d'imaginer à quoi ressemblent ces derniers.

Une aventure au sein d'un trou-de-ver ressemble beaucoup à une aventure en donjon bien que la progression se fasse verticalement et non horizontalement. L'air existe et son cours au sein du trou-de-ver provoque une certaine gravité. Le MD et les joueurs peuvent donc s'habituer progressivement aux aventures élémentaires en explorant les trous-de-ver, attendant de se sentir prêts pour pénétrer dans les plans eux-mêmes.

Temps : dans les plans élémentaires et éthéré, le temps passe de la même façon que sur le plan primaire. *Par exemple :* si des aventuriers explorent des trous-de-ver ou d'autres plans proches durant une semaine, une semaine se sera écoulée sur le plan matériel à leur retour. Sur des plans plus distants, le temps peut par contre s'écouler à un autre rythme, plus vite, plus lentement ou pas du tout.

Gravité : la force créée par des masses très importantes existe normalement sur les plans élémentaires, mais est assez différente sur le plan Éthéré. Les créatures de l'Éther ne sont pas affectées par la gravité, mais peuvent sentir l'attraction de celle existant sur le plan primaire tout proche.

2. Le plan éthéré

Le premier contact que prendra un personnage avec un autre plan sera probablement constitué d'un court voyage au sein du plan éthéré.

L'*éther*, la matière constituant le plan éthéré, apparait dans sa forme usuelle comme un brouillard gris. S'il est compressé (par une créature ou par la magie), il devient un solide gris gluant.

Toute créature éthérée peut sentir la direction de la gravité sur le plan primaire mais n'en est pas affectée. Ainsi donc, sous forme éthérée, un personnage connaîtra la direction du « bas » mais ne pourra tomber.

Vision :

La vision est normale sur le plan éthéré : sa portée est comparable à celle existant dans un couloir souterrain sombre. Hormis les créatures, tout possède la même couleur (brouillard gris) et la même température (à peu près 10°C), aussi l'infravision est-elle presque inutile. Toutes les sources de lumière fonctionnent normalement (une torche ou une lanterne éclairant jusqu'à 9 mètres, une illumination magique jusqu'à une plus grande distance, etc.), mais elles n'éclairent que l'éther, n'atteignant ni les trous-de-ver ni le plan primaire.

Un voyageur éthéré ne peut voir le plan primaire à moins d'utiliser un sort de *détection de l'invisibilité* (ou un effet magique similaire). Néanmoins le brouillard gris de l'éther peut être dense ou peu épais, selon ce qui se trouve à proximité sur le plan primaire. De l'eau toute proche apparaît sous forme d'éther sombre, de la roche, de la terre ou du bois génèrent un éther encore plus épais et la roche dense ou les métaux lourds (plomb, or, etc.) apparaissent comme de l'éther solide (ectoplasme). Du feu sur le plan primaire rend l'éther très clair. En notant ces changements de densité (qui jouent sur le mouvement éthéré), un voyageur peut savoir quelles sont les conditions existant à proximité sur le plan primaire, ou à tout le moins s'en faire une idée approximative.

Déplacements :

Un voyageur dans le plan éthéré ne peut s'y déplacer que s'il possède des capacités de déplacement magiques. Un sort de *vol* permet un déplacement normal (36 m/round) ; une *potion* ou une *armure éthérée* procurent la même vitesse de déplacement que le vol. Ainsi, sur le plan éthéré, un voyageur se déplace aux vitesses suivantes, selon les conditions existant à proximité sur le plan primaire.

Vide	72 m/round	(double de la vitesse normale)
Air	36 m/round	(vitesse normale)
Feu ou eau	27 m/round	(¾ vit. normale)
Terre, bois	18 m/round	(1/2 vit. normale)
Roche	9 m/round	(1/4 vit. normale)
Métal	0	
Plomb	0	



3. Les plans élémentaires

Utilisez les suggestions suivantes pour créer des aventures mettant en jeu les plans élémentaires ou s'y déroulant. Assurez-vous de bien maîtriser la section « magie élémentaire ».

Chaque plan élémentaire est un univers ressemblant fort au primaire mais dont toute la matière n'est composée que d'un seul élément. Celle-ci se rassemble en masses compactes (planètes, lunes, etc.) ; elle peut exister sous forme solide, liquide ou gazeuse. Les créatures étranges qui peuplent les plans élémentaires sont faites de matières liquide et solide, dont la cohésion est maintenue par une force vitale de pensée et d'énergie (plus ou moins comme les créatures du plan primaire).

Lorsqu'une planète d'un plan élémentaire se trouve grossièrement dans la même position qu'une planète du plan primaire, des vortex et des trous-de-ver naturels se créent, les reliant toutes deux. Dans le monde « normal » de D&D, il existe quatre autres planètes situées dans une position similaire, une dans chaque plan élémentaire. Il est possible d'imaginer d'autres planètes de l'univers primaire sur lesquelles, faute de contrepartie élémentaire, un ou plusieurs éléments n'existent pas.

Les lunes, les comètes et autres corps en mouvement de grande taille situés sur le plan primaire, sont rarement reliés aux plans élémentaires. Ils sont parfois créés par des trous-de-ver temporaires qui disparaissent lorsque le corps élémentaire correspondant change de position sur son propre plan. De même, un vortex peut se créer brusquement sur un corps en mouvement, lorsqu'une lune correspondante l'approche sur le plan élémentaire. *Exemple :* un océan peut apparaître soudainement sur une lune se trouvant près du monde des personnages.

Certaines créatures vivant sur les plans élémentaires sont décrites dans la deuxième partie de la section consacrée aux monstres (pages 38-42). À l'aide de ces renseignements, il vous est possible de créer des civilisations entières, aussi complexes et intéressantes que celles existant dans le monde des personnages. Les aventures peuvent continuer de la même façon qu'à l'habitude, ou presque, mais elles comprendront des décors, des rencontres et même des trésors entièrement nouveaux.

4. Vortex et trous-de-ver

Un vortex est une faille invisible au sein d'un plan par lequel déferle ou s'échappe de la matière élémentaire. Un courant de matière élémentaire coule dans une seule direction, vers le plan élémentaire ou bien depuis celui-ci.

S'il est repéré à l'aide d'un sort de *détection de l'invisibilité* ou d'une magie similaire, un vortex apparaît de face ou de dos comme un cercle aux couleurs chatoyantes – mais n'ayant pas d'épaisseur, il est totalement invisible vu de côté. Sur le plan primaire, la couleur d'un vortex est celle du plan auquel il mène – bleu pour l'air, brun pour la terre, rouge pour le feu et vert pour l'eau. D'autres couleurs correspondent à des plans plus éloignés. Sur les autres plans, un vortex menant au plan primaire est un tourbillon où se mêlent les quatre couleurs élémentaires. Un vortex peut sembler flotter dans l'air ou reposer sur une surface. Un vortex élémentaire naturel se trouve toujours dans l'élément correspondant à sa destination (tourbillon, volcan), mais un vortex créé (par un sort de *seuil*) peut apparaître n'importe où.

Un trou-de-ver est un passage reliant les plans. Il s'agit simplement d'un tube circulaire aux parois striées, semblable en apparence à un couloir de donjon dépourvu d'angles.

Néanmoins un trou-de-ver donne généralement l'impression d'être un passage vertical, et non horizontal, à cause du courant qui le parcourt. Il est plus facile de s'y déplacer dans le sens du courant que de remonter celui-ci.

Un trou-de-ver n'est jamais droit ; il sinue sur toute sa longueur, ce qui lui vaut son nom. Un grand nombre de choses s'y trouvant sont faites de matière élémentaire (correspondant au plan auquel il mène) mais d'autres éléments ou créatures y sont souvent présents. Il est impossible de voir un trou-de-ver depuis le plan primaire et seul l'extérieur en est visible depuis l'éther. La surface extérieure ressemble à un tube gris, rugueux et couvert de protubérances ; elle est gluante. Cette surface se compose en réalité d'ectoplasme (d'éther solidifié), compressé par la magie nécessaire à la création du trou-de-ver. La taille de ceux-ci varie de celle d'une grosse corde à celle d'un pilier ou d'un mur légèrement incurvé.

Chaque trou-de-ver mesure généralement au moins 15 km de long. Le réseau de trous-de-ver existant entre les plans élémentaires et primaire ressemblent aux racines d'une plante : chaque trou-de-ver de petite taille en rejoint un autre, plus grand, jusqu'à ce que ces derniers se réunissent en un seul tunnel colossal, lequel est lui-même relié au plan élémentaire.

À moins qu'elles ne soient protégées par une magie puissante, les créatures et les choses se trouvant au sein d'un trou-de-ver sont magiquement transmutées en l'élément « approprié » dès qu'elles atteignent le plan élémentaire.

5. Magie élémentaire

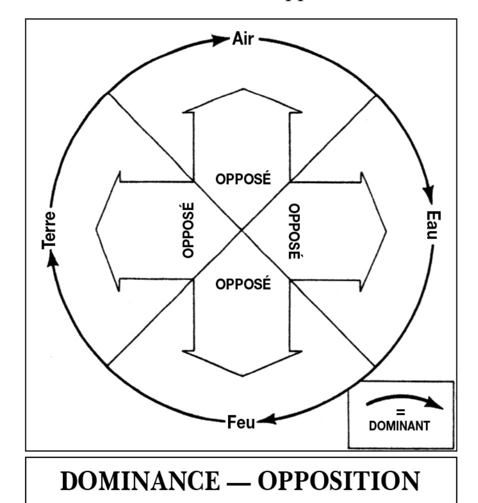
Les notes suivantes ne s'appliquent qu'aux plans intérieurs. Les plans extérieurs et le plan astral provoquent d'autres changements dans la magie, à cause de leurs lois naturelles différentes.

La magie sur le plan primaire est extrêmement développée dans D&D. Mais telle que les personnages la connaissent, elle n'a été créée que dans des conditions bien particulières : le plan primaire, une étrange combinaison des quatre éléments. Cette situation ne se reproduit pas dans les autres plans du Multiverse !

Certains effets magiques ne sont pas du tout basés sur les éléments mais sur l'énergie, comme par exemple la plupart des sorts de *détection*, les *soins, lumière, ténèbres* et *éclairs de foudre*. Ceux-ci fonctionneront normalement dans les plans intérieurs comme sur le plan primaire.

D'autres effets sont en partie ou entièrement basés sur la matière, affectant celle-ci de différentes manières. Ils pourront être annulés, partiellement changés ou totalement différents. Voir le paragraphe « sorts » ci-dessous. Les êtres faits d'éléments différents s'affectent les uns les autres de manière logique. Les principes de base utilisés sont la *dominance* et l'*opposition*. Si un élément possède une dominance sur un autre, il bénéficie d'un pouvoir sur celui-ci. Deux éléments en opposition sont ennemis mais s'affectent l'un l'autre normalement. Les principes de dominance et d'opposition se résument facilement :

L'air possède la dominance sur l'eau.
L'eau possède la dominance sur le feu.
Le feu possède la dominance sur la terre.
La terre possède la dominance sur l'air.
L'air et le feu sont en opposition.
La terre et l'eau sont en opposition.



DOMINANCE — OPPOSITION

La dominance et l'opposition possèdent les effets suivants au cours d'un combat entre êtres élémentaires :

La dominance provoque des dégâts doubles : la victime peut lancer un jet de protection contre les sorts pour ne recevoir que des dégâts normaux.

Lorsqu'une créature possède une dominance sur une autre, elle est affectée moins cruellement par les attaques de cette dernière. Seuls les dégâts minimums peuvent être infligés. Dans l'exemple n°1 ci-dessous, les dégâts normaux infligés par un élémental du feu sont de 3-24. L'élémental de l'eau n'en recevra donc que 3 pour chaque toucher réussi. La victime d'une dominance a tendance à craindre son adversaire ; si un jet de réaction indique l'hostilité, un résultat de « fuite » doit remplacer celui « d'attaque ».

L'opposition indique l'hostilité ; une pénalité s'applique à tous les jets de réaction. La pénalité est de –8 si les créatures sont totalement opposées (Bien contre Mal) ou de –4 dans le cas contraire.

Lorsque deux créatures sont en opposition, aucun changement ne s'opère au niveau des dégâts, seules les réactions sont affectées. Celles qu'ont les créatures vis-à-vis des autres êtres ne le sont pas ; la pénalité ne s'applique qu'aux réactions vis à vis de la créature en opposition.

Exemple n°1 : un groupe est attaqué par un élémental du feu. Son magicien lance alors un sort d'*invocation d'un élémental de l'eau*. Chaque coup subséquent infligé par l'élémental de l'eau à l'élémental du feu cause des dégâts doubles. Mais la victime peut lancer un jet de protection (par coup) pour ne recevoir que des dégâts normaux.

Exemple n°2 : un djinn (Bon) rencontre un éfrit (Mauvais) : chacun est affligé d'une pénalité de –8 sur les jets de réaction. Un cristax rencontre une ondine (tous deux Bons). Une pénalité de –4 s'applique à tous leurs jets de réaction.

Notes concernant les sorts

Les sorts appris sur le plan primaire fonctionnent en général normalement dans l'Éther ou les plans élémentaires, sauf s'il sont affectés par la dominance ou l'opposition (voir ci-dessus). La plupart des sorts peuvent aisément être transformés en remplaçant « pierre » par « élément solide », « eau » et autres liquides par « éléments liquides » et « chair » par « élément solide/liquide ».

Les créatures natives d'autres plans qui utilisent des sorts connaissent les versions « locales » de la plupart de ces derniers, notamment pour les clercs : *barrière, aquagenèse* et *résistance au feu* ; pour les magiciens : *charme-personnes, nuage létal, boule de feu, boule de feu à retardement, tempête/mur de glace, abaissement des eaux, projectile magique, phytomorphose, glissement de terrain, passe-murailles, statue, respiration aquatique, toile d'araignée*, ainsi que tous les sorts de *mur*.

Un visiteur venu du plan primaire peut apprendre la version locale de ces sorts, si elle lui est enseignée par un résident amical. Néanmoins les versions élémentaires locales des sorts ne fonctionneront qu'au sein du même plan ; une transmutation de la chair en glace appris sur le plan de l'eau n'aurait aucun effet sur un autre plan, y compris sur celui du feu (malgré la dominance).

Sorts à effets limités

Les sorts de druide ne sont utilisables que sur le plan primaire. Ils ne sont basés que sur la connaissance de la nature telle qu'elle existe dans ce plan. Le sort de clerc création d'animaux normaux n'a aucun effet sur un plan élémentaire, sauf si une version locale des animaux y est bien connue. Le sort de clerc s*erviteur aérien* n'a aucun effet sur le plan de l'air mais fonctionne normalement ailleurs ; la même remarque s'applique au sort de magicien *chasseur invisible*. *Contrôle du climat* n'est efficace que sur le plan primaire.

Notes particulières concernant les sorts

Invocation d'un élémental : lorsqu'un magicien lance ce sort sur le plan primaire, il crée un vortex sur les deux plans – le primaire et l'élémentaire, ainsi qu'un étroit trou-de-ver les reliant. Ce dernier est très petit (environ deux centimètres de diamètre). Il attire une force vitale venant du plan élémentaire à l'intérieur du vortex. Celle-ci apparaît sur le plan primaire à proximité du lanceur de sort et se forme un corps à l'aide de la matière disponible alentours.

Pour ce faire, la force vitale élémentaire ne peut utiliser qu'une matière avec laquelle elle est familière ; un élémental d'eau doit disposer d'eau, un élémental de terre doit disposer de terre et ainsi de suite. Lorsque la magie cesse de faire effet, la force vitale retourne sur son plan par le trou-de-ver. Ce dernier ainsi que les deux vortex disparaissent.

Vu du plan élémentaire, l'élémental affecté par le sort disparaît purement et simplement. La matière qui compose son corps se dissipe et se disperse soudain, puisqu'aucune force vitale ne peut plus en maintenir la cohésion. Lorsque la force vitale revient elle forme immédiatement un nouveau corps et reprend le cours « normal » de son existence.

Désintégration : ce sort fonctionne normalement sauf si on tente de l'utiliser sur un élémental au sein du plan dont celui-ci est natif. Il provoque alors la scission de ce dernier en plusieurs créatures possédant chacune 1 dé de vie ; le nombre de ces créatures est égal au nombre de dés de vie que possède l'élémental affecté. Chaque nouvel élémental possède seulement 1-4 points de vie.

Transmutation de la pierre en chair : ce sort affecte les matériaux solides et généralement les matières sur lesquelles le lanceur du sort possède un certain contrôle, les changeant en matière vivante. Chaque plan élémentaire en possède une version similaire, basée sur les mêmes principes. Chaque version élémentaire change un élément solide sur lequel le lanceur de sort possède une dominance en forme élémentaire vivante. Par exemple, sur le plan de l'eau, la version locale en est *transmutation de la glace en eau*, ou du *feu en eau*. L'inverse de ce sort possède des effets locaux similaires mais transforme une créature élémentaire en matière solide non vivante. Sur le plan de l'eau, le sort inversé serait par exemple *transmutation de la chair en glace*.

Procédures

Vieillissement

Dans le monde de D&D les maladies, la cécité et autres afflictions peuvent être aisément soignées par des sorts de clerc. De plus les sorts de *rappel à la vie* et de *rappel ultime à la vie* semblent pouvoir procurer une quasi-immortalité – Mais cela n'est pas tout à fait exact.

Le vieillissement des personnages doit constituer un élément du jeu assez réduit. Lorsqu'un personnage atteint la fin d'une longue vie naturelle, les moyens magiques permettant de la restaurer ou de la prolonger doivent être peu efficaces – voire pas du tout. Un sort de *rappel* ne doit restaurer le personnage que pour une période limitée (1-10 jours ou à l'appréciation du MD). Les âges maximum suivants sont recommandés pour les différentes races.

Humains	100	(95+2d12)
Petites-Gens	200	(190+2d20)
Nains	400	(375+d%)
Elfes	800	(750+2d%)

Le DM peut modifier ce chiffre selon les individus, en utilisant les dés donnés pour déterminer l'âge maximum de chaque personnage.

Une *potion de longévité* annule bien 10 années de vieillissement, mais le MD peut appliquer toutes les restrictions qu'il juge utiles. *Par exemple*, la potion pourrait n'affecter que le vieillissement non naturel (causé par une Entité, par exemple), ou bien toute créature vivante pourrait n'en absorber que 5 au cours de sa vie, les utilisations suivantes n'ayant aucun effet. Chaque utilisation pourrait avoir une chance de créer un effet inverse, faisant vieillir le personnage de 10 ans.

La seule magie capable d'étendre grandement la vie d'un personnage devrait être le *souhait*. Son effet maximum peut par exemple être le même que celui d'une *potion de longévité*, mais sans aucune restriction.

Une personne ayant connu une vie longue, agitée et fructueuse acceptera sans doute le repos enfin apporté par la mort, l'accueillera peut-être même avec reconnaissance. Les véritables immortels, ces puissants habitants des plans extérieurs, s'apercevront (et les désapprouveront sans doute) des efforts d'un personnage pour prolonger sa vie excessivement. Ils agiront en dernier recours s'assurant que le lot final des mortels demeure comme toujours la mort.

Monstres construits

Un monstre construit n'est pas vivant ; il a été créé magiquement. Quoique coûteux à fabriquer, *un monstre construit mineur peut être touché par n'importe quelle arme*. Parmi ceux que comprend le système D&D, on peut citer les statues vivantes (Règles de Base), les magens (module X2) et les djaggernats (module X4). Un *monstre construit majeur* revient extrêmement cher, mais ne peut être touché que par des armes magiques. Parmi ces monstres on distingue les gargouilles (règles de Base), les golems (règles Expert) et les drolems (le présent ouvrage).

Les règles générales suivantes s'appliquent à tous les monstres construits :

1. Ils ne peuvent être créés qu'à l'aide du procédé magique approprié. Un livre, ouvrage ou grimoire spécial est généralement requis, ainsi que des matériaux particuliers (qui doivent être achetés), certains sorts et du temps. La quantité de temps nécessaire varie selon la taille et la puissance du monstre construit mais elle n'est jamais inférieure à une semaine et peut parfois dépasser un an.
2. Ils ne se régénèrent pas normalement ; pour soigner les dégâts qu'ils ont reçus, il est nécessaire d'employer la magie.
3. Ils sont immunisés aux effets du poison (puisqu'ils ne sont pas réellement vivants), ainsi qu'aux attaques mentales (*charme*, *sommeil*, illusions, etc.).
4. Ils ne se reproduisent pas ; il n'existe par exemple aucun « bébé gargouille ».

S'il le désire, le MD est libre d'ajouter des trésors particuliers (comme un *manuel de création des gargouilles*). Les personnages joueurs souhaiteront peut-être utiliser des monstres construits pour les aider à garder châteaux, domaines ou trésors.

Dégâts infligés aux objets magiques

Tout objet peut être endommagé par les mauvais traitements. Néanmoins les amures et les armes sont prévues pour supporter une quantité d'attaques considérables.

Il appartient au MD de décider si un objet doit être endommagé, selon l'objet lui-même et le type d'attaque qu'il reçoit. Dans l'affirmative un tirage de dégâts doit être effectué.

Certains souffles (acide, feu, froid) doivent occasionner de tels tirages. Si l'utilisateur réussit son jet de protection contre le souffle, il est possible de conférer un bonus au tirage de l'objet.

Les chutes importantes (30 m ou plus) réclament un tirage. De même les bains d'acide, les avalanches de pierres et toutes les circonstances pouvant causer des dégâts très importants doivent occasionner un tirage de dégâts pour les objets transportés. Un parchemin ne peut généralement pas être endommagé, sauf par le feu ; si vous le désirez, vous pouvez aussi considérer dans ce cas les dégâts occasionnés par l'eau.

Un tirage de dégâts pour les objets s'effectue avec 1d4 ou 1d6 (ce dernier s'utilisant lorsque les chances de recevoir des dégâts sont importantes). Si le résultat du dé est *plus grand que la force de l'objet (son nombre de « plus »*), celui-ci est endommagé. Les objets ne possédant pas de « plus » peuvent être classés de la manière suivante en ce qui concerne ce tirage :

Potion ou parchemin : + 1
Bâton ou bâtonnet : +2
Objets permanents (baguettes, anneaux, objets divers) : +3

Il est possible de modifier ce tirage ; si par exemple un personnage se trouve pris dans une avalanche, on peut tenir compte de l'ajustement de Dextérité, soustrayant un bonus ou ajoutant une pénalité au résultat du dé. De la même façon, si un personnage tente de briser quelque chose, son ajustement de Force peut rentrer en compte. Aucun ajustement ne doit être supérieur à +2. Néanmoins les ajustements aux chances de survie peuvent être représentés par un nombre quelconque soustrait au dé. Une potion tombant du haut d'une table peut se briser, mais un ajustement de –2 s'applique. Ainsi seul un tirage de 4 indique la destruction de la fiole.

Si un objet est endommagé, il peut s'agir de dégâts partiels ou de destruction totale. Un objet possédant des bonus magiques peut ainsi perdre 1 ou plusieurs de ces points, (à l'option du MD). Les potions, les parchemins et les anneaux doivent être intégralement détruits en recevant des dégâts importants.

Artisanat demi-humain

Les règles qui suivent ne concernent que les MD et les PNJ ; aucun personnage joueur ne peut participer à la construction de ces objets célèbres mais incroyablement rares. Il vous est possible d'en placer un ou plusieurs au sein d'une campagne mais s'ils existent, cela ne doit être qu'en très petit nombre.

La création de chacun d'entre eux réclame des siècles de travail, aussi doivent-ils être traités avec le respect et la crainte qui leurs sont dus par les clans demi-humains concernés.

Les récompenses pour retrouver des reliques de clans perdues ou volées sont détaillées dans la description de chaque classe de personnages.

Nain : en utilisant la f*orge de pouvoir*, le gardien, le maître du clan et plusieurs forgerons nains (tous de niveau maximum) peuvent s'associer pour fabriquer une *lentille des nains* – une feuille d'or pur, martelée avec soin jusqu'à ce qu'elle soit aussi fine que du papier. Il s'agit d'une longue tâche ; des siècles sont nécessaires à son accomplissement (800-1000 ans). Une fois terminée, la *lentille* se présente sous la forme d'un disque de 3 m de diamètre, monté sur un anneau de pierre précieuse. Elle n'est utilisée que pour la création de l'*huile des ténèbres*.

L'*huile des ténèbres* est utilisée à son tour pour fabriquer les vaisseaux du roc, célèbres mais extrêmement rares bateaux faits de pierre, pouvant se déplacer au sein du roc aussi facilement qu'un oiseau dans l'air. Une centaine d'onces d'huile

sont nécessaires à la fabrication d'un vaisseau du roc ; chacun de ceux-ci peut transporter 10 nains.

La *lentille* et l'*huile* ne peuvent être créés d'aucune autre manière, magique ou autre, y compris les *souhaits*.

Les clans de nains peuvent également se servir de la forge de pouvoir pour fabriquer des marteaux, des boucliers ou des armures magiques, ainsi que tous objets dont ils sont coutumiers. Le coût et le temps requis pour cette fabrication sont laissés à l'appréciation du MD.

Elfe : un gardien de l'arbre, le maître du clan ainsi que plusieurs aides (tous de niveau maximum) peuvent s'associer pour créer le célèbre mais très rare *vaisseau de lumière* à l'aide d'un *arbre de vie*, de la manière suivante.

Le gardien extrait une once de sève par mois (au plus) de l'arbre de vie, et la distille en une seule goutte de liquide doré. Une attention extrême doit être apportée à l'extraction de la sève, faute de quoi l'arbre peut être blessé, ce qui réduirait considérablement, voire annulerait, ses pouvoirs spéciaux. Avec l'aide du maître du clan et des aides, les branches de l'arbre sont guidées afin que quelques feuilles possédant une texture parfaitement lisse, comme celle du papier, poussent chaque année. Mélanger la sève distillée et les nervures des feuilles, réduites en poudre, crée l'*huile de lumière* – l'essence distillée de la lumière elle-même. Ce procédé ne peut permettre de fabriquer qu'une once d'huile par an.

D'autres feuilles parfaites sont utilisées avec soin pour former la coque du vaisseau de lumière. Des enchantements, connus seulement du gardien de l'arbre, sont lancés sur elle. Lorsqu'arrive l'instant de l'année convenable, l'huile est appliquée sur la coque ainsi préparée et les derniers enchantements y sont déposés. Dans le meilleur des cas, le vaisseau de lumière est alors achevé. Il peut voler à la vitesse de 108 m par tour tant qu'il demeure baigné par la lumière du soleil qui le propulse. Une centaine d'onces d'huile sont nécessaires pour fabriquer chaque vaisseau de lumière ; ceux-ci peuvent transporter 10 elfes chacun.

L'*huile* ne peut être créée par aucun autre moyen, magique ou non, y compris les *souhaits*.

Les clans elfiques peuvent également fabriquer à l'aide de l'arbre de vie des arcs, des flèches ou des épées magiques ainsi que d'autres objets dont ils sont coutumiers. Le coût et le temps requis par une telle fabrication sont laissés à la discrétion du MD.

Petites-gens : un *creuset à la flamme noire* est une pyramide à quatre côté (comme un d4) faite d'un bois rare, possédant un trou triangulaire au centre de chaque face et une base solide. Un feu très étrange y brûle – la flamme noire. Celle-ci est exactement le contraire d'une flamme normale ; noire de couleur, il émane d'elle l'obscurité et la fraîcheur. Elle crée des « ombres de lumière » étranges. Cette flamme consumera tout ce qui est normalement ininflammable mais n'endommagera pas les matières combustibles (donc son récipient de bois). La flamme noire peut être utilisée pour allumer une torche sans la faire brûler. Elle inflige des dégâts dus au froid de la même façon qu'un feu normal (mais inversé). Elle rendra aux cendres leur forme originelle, mais ne ressuscitera pas une victime incinérée.

À l'aide du creuset et de la flamme noire, le gardien de la flamme, le maître du clan de petites-gens, ainsi que plusieurs constables peuvent s'associer pour construire une *toile d'ombre*. Occasionnellement, quoique ce phénomène soit très rare, les étranges ombres créées par la flamme noire possèdent une existence matérielle durant un court instant. Attrapées et placées immédiatement au sein du creuset, ces lambeaux de matières peuvent être stockés. Lorsqu'une quantité d'ombres suffisante a été attrapée (ce qui peut demander plus de 200 ans), le gardien peut tisser la *toile d'ombre* en tirant la puissance nécessaire du creuset lui-même (grâce à des secrets archaïques). La toile se présente sous la forme d'un filet de 3 m de côté, fait de fils arachnéens. Hormis dans l'ombre, ou au clair de lune, on ne peut la voir d'aucune manière – même en utilisant la magie. Le gardien la conserve et la protège en permanence.

La toile ne possède qu'un seul usage : prélever la lumière de la lune. Si le gardien et le maître du clan exposent la toile à la lumière d'une pleine lune – durant une nuit entière – celle-ci est recueillie et distillée, formant une unique goutte de liquide argenté. Cette *huile de lune* est alors stockée dans l'ombre, pour lui éviter la lumière du jour. Elle ne possède de pouvoir particulier que si une once au moins en est utilisée (7-10 années sont nécessaires pour en obtenir une telle quantité). On peut alors en enduire un morceau de tissu (généralement destiné à faire une voile ou un cerf-volant). Tout objet ainsi traité gagne la possibilité de voler à la vitesse de 108 m par tour, tant qu'il demeure au clair de lune, lequel le propulse.

Les clans de petite-gens peuvent aussi utiliser le creuset à la flamme noire pour fabriquer dagues, frondes, épées magiques ainsi que d'autres objets dont ils sont coutumiers. Le coût et le temps nécessaire à tel telles fabrication sont laissés au jugement du MD.

Points de vie maximum

Le maximum de points de vie que possède un personnage humain est égal au résultat de 9 dés de vie, plus les bonus de constitution, auxquels vient s'ajouter un nombre de points de vie donné par niveau supplémentaire. Pour une Constitution de 18 et des tirages maximums, ces totaux sont les suivants :

POINTS DE VIE MAXIMUM

	Dés de vie	Bonus de Const.	pv maximum N15	N25	N36
Clerc	54	27	87	97	108
Guerrier	72	27	111	131	153
Magicien	36	27	69	79	90
Voleur	36	27	75	95	117

Les points de vie des demi-humains sont limités par leur niveau maximum (petites-gens : 8, elfes : 10, nains : 12). Les petites-gens et les elfes gagnent 1d6 par niveau, les nains 1d8 ; Avec un 18 de Constitution, un personnage demi-humain de niveau maximum posséderait donc au plus le nombre de points de vie suivant :

	Dés de vie	Bonus de Constit.	Niv. 10-12	Total maximum
Nain	72	27	+9	108
Elfe	54	27	+2	83
Petite-gens	48	24	–	72

Il est à noter que les petites-gens peuvent obtenir à peu près la moitié des points de vie d'un guerrier ; un nain peut en posséder autant qu'un clerc de 36e niveau ; au niveau maximum les elfes et les magiciens possèdent un nombre de points de vie similaires.

Poison

Le poison est un outil dangereux. Si vous permettez aux personnages de l'utiliser, les monstres doivent pouvoir le faire également. Et il existe beaucoup plus de monstres que de personnages...

Le poison se présente le plus souvent sous la forme d'une potion. Il est recommandé, lorsqu'on l'utilise sur une arme, d'adopter comme effet maximum celui qu'il produit dans le cas des fléchettes de sarbacane (livre des joueurs, page 3).

Vous souhaiterez peut-être concevoir des poisons de moindre puissance, incapables de tuer mais pouvant paralyser, intoxiquer, endormir et/ou infliger des dégâts légers.

De nombreuses plantes naturelles sont légèrement vénéneuses ; de la sève ou des feuilles bouillies peuvent procurer un poison utilisable sur les armes. Néanmoins la préparation du poison ne fait pas partie de la culture générale et les possibilités d'erreur sont importantes (y compris celle provoquant l'empoisonnement involontaire du fabricant).

Le poison utilisé par les monstres venimeux vient de glandes ou de sacs à venin se trouvant dans le corps de la créature. Après avoir vaincu un tel monstre, certains des personnages de votre campagne tenteront peut-être de récupérer et d'utiliser le venin.

Pour contrôler cette pratique peu élégante, nous vous recommandons la méthode suivante : le venin des monstres ne doit rester efficace que lorsqu'il se trouve à l'intérieur de la créature, devenant inutile après 1-10 rounds d'exposition à l'air. Seule une potion de poison spécialement préparée peut rester efficace sur une longue période. Une poche de poison intacte (quelque chose de très rare après un combat à l'épée) peut rester efficace pendant 1-10 rounds par dé de vie du monstre. Le toucher empoisonné de certains morts-vivants puissants (comme l'esprit, dans ce volume) ne peut être ni recueilli, ni utilisé.

L'usage du poison est mauvais et peut causer des problèmes d'alignement. Les lois locales et régionales punissent probablement les empoisonneurs.

Classe d'attaque	Points d'expérience Nain	Elfe	Petite-gens	JETS DE TOUCHER POUR LES DEMI-HUMAINS Classe d'armure de la cible 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
A			120.000*	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
B			300.000	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
C	660.000*	600.000*	600.000	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
D	800.000	850.000	900.000	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
E	1.000.000	1.100.000	1.200.000	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
F	1.200.000	1.350.000	1.500.000	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
G	1.400.000	1.600.000	1.800.000	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
H	1.600.000	1.850.000	2.100.000	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	1.800.000	2.100.000	2.400.000	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
J	2.000.000	2.350.000	2.700.000	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
K	2.200.000	2.600.000	3.000.000(a)	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
L	2.400.000	2.850.000		2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
M	2.600.000	3.100.000(b)		2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5

Classe d'attaque	Nain	Elfe	Petite-gens	Classe d'armure de la cible –3	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–13
A			120.000*	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
B			300.000	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
C	660.000*	600.000*	600.000	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
D	800.000	850.000	900.000	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
E	1.000.000	1.100.000	1.200.000	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
F	1.200.000	1.350.000	1.500.000	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
G	1.400.000	1.600.000	1.800.000	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
H	1.600.000	1.850.000	2.100.000	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
I	1.800.000	2.100.000	2.400.000	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
J	2.000.000	2.350.000	2.700.000	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
K	2.200.000	2.600.000	3.000.000(a)	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
L	2.400.000	2.850.000		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
M	2.600.000	3.100.000(b)		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

*XP Après avoir atteint le niveau maximum.
(a) Identique à un guerrier 22-24, un clerc (ou voleur) 29-32 ou un magicien 36.
(b) Identique à un guerrier 25-27 ou un prêtre (ou voleur) 33-35.

Classe & niveau Magicien	Clerc/Voleur	Guerrier	JETS DE TOUCHER POUR LES HUMAINS Classe d'armure de la cible 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2
	Homme normal		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1-5	1-4	1-3	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
6-10	5-8	4-6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
11-15	9-12	7-9	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
16-20	13-16	10-12	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
21-35	17-20	13-15	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	21-24	16-18	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	25-28	19-21	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
		22-24	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
		25-27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5

Magicien	Clerc/Voleur	Guerrier	Classe d'armure de la cible -3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13
	Homme normal		20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1-5	1-4	1-3	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
6-10	5-8	4-6	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
11-15	9-12	7-9	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
16-20	13-16	10-12	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20	22
21-35	17-20	13-15	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
	21-24	16-18	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
	25-28	19-21	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		22-24	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		25-27	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Tables de référence

JETS DE TOUCHER POUR LES MONSTRES

Nombre de dés de vie de la créature	Classe d'armure de la cible														
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
1+ à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
2+ à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
3+ à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
4+ à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5+ à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6+ à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7+ à 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
8+ à 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
9+ à 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11+ à 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
13+ à 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
15+ à 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
17+ à 19	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
19+ à 21	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21+ à 23	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
23+ à 25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
25+ à 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
27+ à 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
29+ à 31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
31+ à 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
33+ à 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
35+ et plus	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Nombre de dés de vie de la créature	Classe d'armure de la cible														
	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–13	–14	–15	–16	–17	–18	–19	–20
Jusqu'à 1	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
1+ à 2	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
2+ à 3	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
3+ à 4	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
4+ à 5	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
5+ à 6	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
6+ à 7	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
7+ à 8	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
8+ à 9	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
9+ à 11	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
11+ à 13	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
13+ à 15	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
15+ à 17	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
17+ à 19	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
19+ à 21	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
21+ à 23	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
23+ à 25	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
25+ à 27	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
27+ à 29	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
29+ à 31	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
31+ à 33	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
33+ à 35	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
35+ et plus	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

* Il est à noter que ce tableau n'est pas achevé ; il n'existe aucune limite à la classe d'armure

Classe de personnages	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons, sorts
Clerc					
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	13
9-12	7	8	10	12	11
13-16	6	7	8	10	9
17-20	5	6	6	8	7
21-24	4	5	5	6	5
25-28	3	4	4	4	4
29-32	2	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Guerrier					
Homme normal	14	15	16	17	17
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	11	12
10-12	6	7	8	9	10
13-15	6	6	7	8	9
16-18	5	6	6	7	8
19-21	5	5	6	6	7
22-24	4	5	5	5	6
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	2
34-36	2	2	2	2	2
Magicien					
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	9	10	9	12	9
16-20	7	8	7	10	6
21-24	5	6	5	8	4
25-28	4	4	4	6	3
29-32	3	3	3	4	2
33-36	2	2	2	2	2
Voleur					
1-4	13	14	13	16	15
5-8	11	12	11	14	13
9-12	9	10	9	12	11
13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2
Nain					
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	9
7-9	4	5	6	7	6
10-12	2	3	4	4	3
Elfe					
1-3	12	13	13	15	15
4-6	8	10	10	11	11
7-9	4	7	7	7	7
10	2	4	4	3	3
Petite-gens					
1-3	8	9	10	13	12
4-6	5	6	7	9	8
7-8	2	3	4	5	4

JETS DE PROTECTION DES PERSONNAGES

Rapidité

Il existe pour les créatures de nombreux moyens magiques de se déplacer et de se battre à une vitesse plus grande que la normale. Les règles suivantes s'appliquent dans de telles situations.

1. Les jets de protection ne sont jamais affectés par les différences de vitesse.
2. Les jets de toucher gagnent un bonus de +2 pour chaque différence de vitesse. Ainsi un personnage sous l'effet d'un sort de *rapidité* et buvant une *potion de rapidité* possède un bonus de toucher total de +4 sur les adversaires se mouvant à vitesse normale et de +2 sur ceux n'ayant reçu que le sort de *rapidité*.
3. La classe d'armure d'une créature sous l'effet de la *rapidité* est identique à celle qu'elle possède en vitesse normale. Cependant un bonus de –2 est gagné à la différence de vitesses suivante. Ainsi un guerrier portant une armure de plates et un bouclier (CA 2) est considéré comme possédant une CA 0 s'il est « doublement-rapide » (à l'aide du sort et de la potion, comme ci-dessus, par exemple).
4. Les bâtons, baguettes, bâtonnets, sorts et autres effets magiques ne sont jamais affectés par la rapidité. L'utilisation de la magie requiert toujours le temps standard, sans aucun bonus ou pénalité de rapidité.
5. Deux types *différents* de rapidité sont cumulatifs (au maximum). Dans l'exemple ci-dessus, le personnage se déplace quatre fois plus vite que la normale (deux fois pour la potion, deux fois grâce au sort). *Il n'est pas possible de dépasser une vitesse quatre fois supérieure à la normale*. Tenter de faire passer ce maximum à six fois ou plus est toujours voué à l'échec. Pour chaque niveau de rapidité, il convient de doubler le nombre d'attaques exécutables durant le round.
6. Des types de rapidité semblables ne sont pas cumulatifs. Un sort de *rapidité* lancé sur un personnage se trouvant déjà sous l'influence de ce même sort n'aura aucun effet.
7. Le MD peut ajouter à cela toutes les restrictions qu'il juge nécessaire. Par exemple : la rapidité peut causer des problèmes de communication, notamment lorsqu'un personnage se déplaçant quatre fois plus vite que la normale tente de discuter avec un autre dont la vitesse est normale.

La rapidité peut devenir un outil très important pour les personnages au cours des combats. Si les bonus gagnés ainsi menacent de rendre votre campagne par trop aisée, il vous appartient d'ajouter tous les contrôles nécessaires pour maintenir l'équilibre du jeu et le plaisir des joueurs.

Trésors

A. Vente de trésors normaux

1. Gemmes et bijoux : à la fin de chaque aventure, les personnages obtiennent des points d'expérience basés sur la valeur réelle des trésors trouvés et conservés par eux. Il est néanmoins possible qu'ils perdent une partie de la valeur des gemmes et des bijoux en les échangeant contre de l'or.

Bien que les gemmes et les bijoux soient aisés à transporter, ils sont difficiles à convertir en monnaie sonnante et trébuchante. La plupart des spécialistes et des mercenaires accepteront des gemmes en paiement de leurs services mais il leur arrive rarement de « rendre la monnaie » ou d'accepter des bijoux (trop facilement endommageables). En ce qui concerne la plupart des dépenses (achat d'équipement, frais de construction, etc.) il est nécessaire d'utiliser de la monnaie.

La plupart des bijoux peuvent être brisés pour séparer les gemmes du métal les composant. L'objet entier a plus de valeur que la somme de ses parties ; ce procédé barbare peut occasionner jusqu'à une perte de la moitié de la valeur.

Toute ville ou cité abritera un homme d'affaires (joaillier, agent de change, collectionneur d'objets rares, voire trésorier municipal) qui changera des pièces en gemmes et en bijoux et probablement vice-versa. Une commission de 1-5 % est requise dans le cas des gemmes. Les bijoux se vendent moins facilement et la commission peut être de 2-12 %. Les petites villes possèdent un trésor monétaire moins important et risquent de ne pouvoir acheter gemmes ou bijoux de grande valeur. Considérez pour vous aider que la population de la ville est égale à la plus grande valeur d'objets qu'il est possible de convertir en or. Une cité de 10.000 habitants pourrait par exemple acheter gemmes et bijoux pour une valeur maximum de 10.000 po.

Il est toujours possible à un homme d'affaire de refuser d'acheter un objet, pour différentes raisons (manque de monnaie, soupçons sur l'origine de la marchandise - vol ou origine magique, etc.).

Dans ce cas, il est souvent possible de trouver un riche particulier désireux d'acheter l'objet. Le prix offert sera égal à 20-80 % (2d4 x 10) de la valeur marchande. La plupart du temps on consultera un joaillier pour estimer l'objet.

2. Trésors spéciaux (non magiques) : contrairement aux gemmes et aux bijoux, les trésors spéciaux (fourrures, épices et herbes, bois, métaux, armes et armures, parfum, encens, étoffes, sculptures et œuvres d'art, etc.) doivent être vendus avant que les points d'expérience correspondants ne soient attribués. Les prix donnés sont approximativement ceux pratiqués sur le marché de ces denrées. Ils ne seront plus élevés que si les dîtes denrées sont rares. Une surabondance entraînerait par contre une baisse des prix.

B. Vente et achat d'objets magiques

Il arrivera sans doute parfois que vos personnages entrent en possession d'un objet magique qu'ils ne pourront ou ne voudront pas utiliser. Il leur sera alors possible de tenter de le vendre.

Cet état de fait vous obligera, vous le Maître du Donjon, à prendre deux décisions : les objets magiques peuvent-ils être achetés et vendus ? Et dans l'affirmative, dans quel endroit une telle transaction est-elle possible ?

Dans un univers empli de magie, ce genre d'affaires doit exister, d'une façon ou d'une autre. Mais elles peuvent devenir dangereuses : de nombreux objets sont *maudits* ou tout simplement dangereux. Il est possible de se servir de sorts pour créer des faux (comme en lançant un sort de *lumière* sur une épée normale). Toute personne pratiquant le commerce des objets magiques disposera normalement de moyens magiques permettant de détecter et d'identifier la valeur des objets, ainsi que des rapports avec les autorités afin de s'assurer que la vente de l'objet est légale, qu'il ne s'agit pas de marchandise volée. Les protections sont aussi extrêmement importantes : il est hors de question qu'un puissant magicien puisse piller la boutique de magie locale.

Il est recommandé de situer ce genre d'affaires au sein de la guilde des magiciens. La « boutique » sera souvent entourée par du plomb (qui bloque la plupart des effets magiques), et efficacement protégée par des pièges magiques. On postera sans doute en permanence des apprentis ayant pour mission de surveiller l'arrivée éventuelle de visiteurs doués de pouvoirs magiques (*métamorphosés*, par exemple), de sortilèges, d'êtres invisibles et ainsi de suite. Si une tentative de vol a lieu, il est possible qu'un chasseur invisible apparaisse automatiquement. Vous avez toute liberté pour rendre ce genre d'endroit aussi inviolable que possible. Tentez de prévoir les vols et les tromperies possibles et créez-en les parades.

Il vous appartient également de décider des prix devant être offerts pour l'achat des objets, des objets disponibles à la vente et du coût de ces derniers. La vente d'un grand nombre d'objets sera sans doute limitée : on ne confiera généralement pas un Bâtonnet puissant à un personnage Chaotique.

Vous pouvez raisonnablement supposer que tous les objets magiques puissants seront vendus à des personnes influentes. Une église se portera probablement acquéreur de tout bâton de soins disponibles ; les souverains sont toujours intéressés par l'achat de potions, de parchemins et autres objets utilisables par toutes les classes. Les objets magiques divers sont généralement très rares et très recherchés.

Les objets magiques les plus faciles à fabriquer et donc les plus communs sont les potions ; il est possible d'en trouver en vente. Les plus recherchées par les aventuriers sont les potions de *guérison* et de *supra-guérison*, mais d'autres types peuvent être disponibles.

Si vous souhaitez mettre des objets magiques en vente dans votre campagne, les prix suivants sont recommandés. Ils sont adaptés à des personnages de haut-niveau et disponibles dans les cités importantes. Au sein de plus petites agglomérations, le nombre d'objets en vente doit être moins important, et les prix plus élevés. Les objets ne figurant pas dans la liste ne doivent généralement pas être vendus. Il est à noter que ces prix sont ceux que doivent payer les personnages désireux d'acquérir un objet, et non ceux qu'on leur offre lorsqu'ils veulent en vendre un.

SUGGESTION DE PRIX POUR LES OBJETS MAGIQUES

Anneaux	10.000 à 250.000 po
Armes diverses	5.000 à 250.000 po
Armures	10.000 à 150.000 po
Baguettes	5.000 à 150.000 po
Bâtonnets	25.000 à 500.000 po
Bâtons	15.000 à 300.000 po
Boucliers	5.000 à 100.000 po
Épées	5.000 à 500.000 po
Lanceurs de projectiles	10.000 à 250.000 po
Objets divers	5.000 à 750.000 po
Parchemins	5.000 à 75.000 po
Potions	1.000 à 10.000 po
Projectiles	1.000 à 50.000 po

Le problème que vous rencontrerez le plus souvent sera de déterminer la somme à offrir aux aventuriers contre les objets qu'ils désirent vendre. Les taxes, les frais de transaction, de dépréciation des « marchandises d'occasion », le coût de l'identification des objets peuvent abaisser les prix à 10-30 % des valeurs données ci-dessus. Vous pouvez modifier ceci en fonction du Charisme du vendeur, ajoutant ou soustrayant 5 % par point d'ajustement.

Exemple : un personnage possédant un Charisme de 18 gagne un bonus de +2 sur les réactions. S'il marchande, il peut donc élever la somme qu'on lui offre de 10 %. Il est possible de déterminer le résultat de la transaction sans jouer réellement, ou bien de la mettre en scène au cours du jeu. Vous souhaiterez peut-être également créer des lois interdisant strictement la vente d'objets magiques, hormis par l'intermédiaire des vendeurs autorisés.

La guilde, ainsi que les autorités se chargeront de faire respecter ces lois.

Souvenez-vous que ce qui précède ne constitue que des suggestions destinées à vous aider. Quel que soit le système que vous employez, tentez de rester cohérent. Si vous le souhaitez, établissez une liste de tous les objets, déterminant leurs prix de vente (s'ils sont disponibles) et d'achat. Il est possible de faire placarder des affiches offrant une récompense pour la découverte d'objets particuliers – donnant ainsi aux personnages un but d'aventure.

Points d'expérience : vous pouvez, si vous le désirez, attribuer des points d'expérience pour l'argent gagné en vendant des objets magiques. Méfiez-vous cependant de cette procédure car un objet très rare pourra donner lieu à une grande quantité d'expérience imméritée et par la même déséquilibrer le jeu. Vous pouvez par contre choisir d'attribuer un nombre fixe de XP pour chaque objet, quelle que soit la quantité d'or obtenue lors de sa vente. Cette dernière méthode est recommandée ; quelles que soient les lois, on vendra parfois des objets aux personnages (PJ ou PNJ) lesquels paieront généralement plus cher que la guilde. Quel que soit votre choix, les détails doivent en être ajoutés à votre liste de prix.



C. Préparation et placement des trésors

À ce niveau du jeu, obtenir de l'argent n'est plus le but principal des aventuriers. Les personnages de niveau Compagnon doivent plus rechercher les gemmes, les bijoux, les objets magiques et les trésors « spéciaux ». Il leur est possible de ramasser de la monnaie ici et là s'ils en ont l'occasion mais ce type de trésor est lourd et possède une valeur « au kilo » bien moindre que les autres.

Chaque personnage a besoin de gagner dix ou quinze mille points d'expérience dans une aventure pour progresser de 10 % vers le niveau suivant ! La capacité d'encombrement maximum étant de 2.400 po, le platine lui-même mérite à peine l'effort nécessaire à son transport – les cibles principales deviennent les gemmes, les bijoux et les trésors « spéciaux ».

Le maître du donjon doit prendre en compte les besoins des personnages. Ne leur rendez pas les choses trop faciles : de temps à autre, ils doivent encore trouver de grandes quantités de monnaie. Mais modifiez une partie des trésors trouvés dans les « tanières », changeant les pièces en gemmes ou bijoux de valeur équivalente. Si vous ne le faites pas, les joueurs se lasseront vite, le temps séparant deux passages de niveau s'étalant sur plusieurs mois de temps réel. Les personnages de haut niveau ont besoin de trésors importants, ainsi bien entendu que de monstres dangereux.

Calcul des trésors au préalable : lorsque vous préparez une aventure devant répondre aux besoins des personnages, la quantité de trésor nécessaire ne doit pas être approximative ; quelques calculs simples vous aideront. Supposons que 125.000 XP soit la quantité nécessaire au passage d'un niveau. Si vous désirez qu'un groupe de 4 aventuriers, tous de niveau 12-25, puissent passer 1 niveau après 5 aventures réussies, ils auront donc besoin d'un total de 500.000 XP $^1/_5$ de cette valeur (100.000) doit provenir des combats contre les monstres, et $^1/_8$ (62.500) de la réussite de l'entreprise et de leurs performances. Ceci soustrait, la part provenant du trésor est de 337.500. Divisant cela par le nombre d'aventures (5), vous conclurez que chaque aventure doit procurer 55.000 po – si les personnages jouent bien.

Cinq aventures par niveau constituent une bonne moyenne. À cette vitesse, la progression n'est pas assez facile pour engendrer l'ennui, ni assez longue pour causer la frustration. Pour plus de détails, reportez-vous à la section préparation des aventures, page 2.

Armes *(nouvelles)*

Les nouvelles armes détaillées dans le livre des Joueurs peuvent être utilisées aussi bien par les personnages que par les monstres humanoïdes. Tous les monstres vivant dans un rayon de 80 kilomètres (deux hexagones) d'une ville doivent pouvoir trouver et utiliser toutes les armes dont peuvent disposer les personnages.

Toutes les armes sont optionnelles. Il vous est possible de n'adopter l'utilisation que d'une partie d'entre elles, voire d'aucune. Relisez-en la description avant de prendre une décision ; elles génèrent des effets inhabituels mais ne doivent pas introduire le chaos dans votre campagne.

Les notes suivantes vous sont réservées. Les joueurs devront découvrir les techniques d'utilisation spéciales et les effets lorsque les personnages expérimenteront leur nouvel armement.

1. **Épée bâtarde :** lorsqu'on se sert de cette arme à deux mains, il est impossible d'utiliser un bouclier. Néanmoins elle n'entraîne pas la perte de l'initiative et peut être utilisée par les petites-gens et autres humanoïdes de petite taille.
2. **Matraque :** cette arme n'a aucun effet sur une victime portant un casque métallique (lequel est compris dans tout harnois, cotte de mailles, armure de plates ou de plates feuilletées), ni sur un monstre dénué d'armure possédant une CA de 0 ou moins – ce qui indique une peau très dure ou des écailles, une carapace protectrice.
3. **Sarbacane :** de toutes les nouvelles armes, celle-ci est la plus dangereuse, celle qui doit être contrôlée le plus étroitement. Avertissez vos personnages que s'ils désirent utiliser une sarbacane, les monstres en seront aussi pourvus.

Les morts-vivants et autres créatures immunisés contre le poison ne peuvent être blessés par une sarbacane. Les fléchettes lancées par cette arme ne font qu'érafler la victime, sans pénétrer profondément dans la chair. Aucun dégât n'est infligé ainsi, et aucun poison n'occasionnera la mort immédiate, sauf si la victime est de petite taille.

L'utilisation du poison comme arme ne constitue pas un acte bienfaisant. À cause de ses dangers, le poison peut être déclaré illégal par les souverains régionaux. Si c'est le cas, aucun personnage loyal ne l'emploiera. Assurez-vous de bien maîtriser les informations données dans cette section au sujet du poison.

4. **Bolas :** cette arme n'est efficace que contre les créatures solides. Les apparitions, les spectres, les créatures éthérées et les monstres composés d'eau (comme un élémental d'eau) ne peuvent en être affectés.

Souvenez-vous que si le dé de toucher indique un 20 « naturel », sans aucun ajustement, la victime doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels. En cas d'échec elle est paralysée puis étranglée en 3-8 rounds. Les créatures ne respirant pas (comme les monstres construits) sont immunisées contre cet effet. Pour tout autre dé de toucher réussi, il convient encore de lancer un jet de protection, mais les effets sont moindres (conformément aux tables).

Lorsque la victime touchée réussit son jet de protection, on considère qu'elle s'est débarrassée des bolas. Elle peut alors passer le round suivant à les détruire, si elle utilise une arme tranchante. Dans le cas contraire, les bolas tombent au sol, intacts.

5. **Filet :** cette arme est généralement disponible aisément. Elle est peu coûteuse mais facilement endommagée. Le filet est l'un des premiers outils de l'humanité, inventé à l'époque préhistorique ; la plupart des monstres humanoïdes l'utilisent – à la fois pour la chasse et pour la défense.

Un filet ne peut affecter que les créatures composées de matière solide. Les apparitions, les spectres, les créatures éthérées et celles composées d'eau (comme un élémental d'eau) n'en souffrent pas.

Un filet est facilement endommagé par une arme tranchante (ou bien des griffes, des dents) mais peut être réparé si l'on dispose de corde ou de ficelle. Un filet endommagé est inutilisable et requiert 1-3 tours de travail continu pour être réparé.

6. **Fouet :** cette arme est assez populaire mais n'est guère utile que comme instrument tactique. Le plus souvent, elle est utilisée par un voleur ou autre personnage désireux d'aider un guerrier en première ligne sans prendre réellement part au combat.

Un fouet ne peut s'enrouler qu'autour d'une matière solide. Il est inefficace contre les apparitions, spectres, créatures éthérées ou composées d'eau (comme un élémental d'eau). Des dégâts normaux peuvent néanmoins leur être infligés par le fouet.

Cette section s'ajoute à la liste de monstres trouvés dans les livres de Base et Expert. Les termes utilisés sont explicités dans ces dernières, à l'exception de « immunité aux sorts », décrite plus bas. Cette section se présente en deux parties.

La **première partie** contient une liste standard de monstres se rencontrant sur le plan primaire.

La **deuxième partie** traite des monstres natifs des autres plans d'existence (éthéré ou élémentaires) ou pouvant s'y rencontrer. Hormis en de très rares circonstances, ces créatures ne doivent pas intervenir durant les aventures se déroulant sur le plan primaire (exceptions : lorsqu'elles sont conjurées, qu'on leur ordonne de servir, etc.). Elles ne sont présentées ici que pour les aventures se déroulant sur d'autres plans.

Attaques spéciales

Charme, perte d'énergie, paralysie et **poison :** ces termes sont expliqués dans le livret du Maître, règles de Base (Page 27).

Charge, dégâts continus, pétrification, engloutissement, attaque en piqué et **piétinement :** ces termes sont expliqués dans le livret des règles Expert, page 48.

Il est possible de recevoir des dégâts dus à l'*acide* de l'attaque d'un souffle de dragon noir, d'une vase grise et d'autres créatures. Une méthode optionnelle pour déterminer les dégâts que reçoivent ainsi les objets magiques est donnée en page 21. Si la victime de l'attaque acide ne réussit pas son jet de protection contre les souffles, les objets normaux qu'elle transporte sont généralement détruits.

Défenses spéciales

L'**immunité aux sorts** peut adopter de nombreuses formes. Les morts-vivants sont immunisés contre toutes les formes de *charme*, de *sommeil* et de *paralysie* ; de nombreuses créatures utilisant le feu sont immunisées contre les attaques utilisant cet élément. Certaines créatures puissantes peuvent être immunisées contre les sorts assez faibles, par exemple *tous les sorts de premier et de second niveau*, en plus d'une éventuelle immunité à un certain type de sorts. Lorsqu'une immunité aux sorts est mentionnée elle s'applique également à tous les effets similaires à des sorts, qu'ils soient produits par des monstres ou par des objets.

Par exemple : l'immunité à tous les sorts de 3e niveau confère également l'immunité aux boules de feu lancées par un bâton ou un bâtonnet (*boule de feu* étant un sort de 3e niveau). Un souffle de dragon est par contre une capacité naturelle du monstre, et non pas un pouvoir magique. L'immunité aux sorts n'en protège pas à moins que la description ne le mentionne spécifiquement.

Liste des monstres, première partie :

Plan primaire

de âme à vision

Âme :

	Âme en peine	Âme errante	Vision
Classe d'armure :	0	0	0
Dés de vie :	10***	11***	12***
Déplacement :	54 m (18 m)	36 m (12 m)	0 (voir ci-dessous)
Attaques :	2 griffes	1 dague	2-8 épées
Dégâts :	3-8/3-8	3-12	1-8 chacune (voir ci-dessous)
Nbre rencontré :	1 (1)	1 (0)	1 (1)
JP comme guerrier :	Magicien 10	Voleur 11	Clerc 12
Moral :	10	9	12
Type de trésor :	(L), N, O	(L, N, V)	L, N, O
Alignement :	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	3.000	3.500	3.500

Caractéristiques communes :
Attaques : vue = peur, spéciale pour chacune.
Défenses : éthérées au début ; jet de protection contre le vade retro (sorts)
Arme magique nécessaire pour toucher

Les âmes sont des morts-vivants pouvant se rencontrer presque n'importe où. Elles évitent les rayons du soleil mais ne sont pas dérangées par les sources de lumière magiques. Elles sont immunisées contre tous les sorts de *charme* ainsi que contre ceux basés sur le froid ; seules les armes magiques peuvent les endommager.

Forme éthérée : lorsqu'on rencontre une âme pour la première fois, elle se trouve toujours sous forme éthérée et (bien qu'elle puisse être repoussée par un clerc) elle ne peut être frappée depuis le plan primaire. Chaque âme possède une forme d'attaque spéciale, expliquée dans la description, qu'elle utilise généralement sans attendre. Elle se matérialise ensuite pour combattre physiquement, devenant CA 0.

Peur : toute personne voyant une âme (à moins de 40 m) doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de s'enfuir à toutes jambes, en proie à la peur. Les créatures possédant 3 dés de vie ou moins sont automatiquement affectées (pas de jet de protection). Les autres créatures ne ressentent aucun malaise si elles réussissent leur jet de protection.

Vade retro : toutes les âmes résistent bien au vade retro des clercs. Les résultats « D » provoquent l'effet normal, mais en cas de « R », l'âme peut lancer un jet de protection contre les sorts ; si elle le réussit, l'effet du vade retro se retourne contre le clerc qui doit lui aussi lancer un jet de protection contre les sorts sous peine d'être paralysé par la peur pendant 2-12 rounds.

Chaque âme conserve les trésors de ses victimes. Les âmes en peine et les âmes errantes gardent leur trésor en un endroit proche de celui où on les rencontre ; le trésor d'une vision apparaîtra dans les alentours si le monstre est détruit.

Âme en peine : il s'agit d'une créature humanoïde ressemblant beaucoup à un nécrophage, mais à demi transparente. Lorsqu'on la voit pour la première fois, elle se tient toujours en terrain découvert et n'utilise jamais d'arme. La première attaque d'une âme en peine est la création d'une brume mouvante, semi-transparente, mesurant 3 m de haut pour 6 m de rayon. Toutes les créatures se trouvant au sein de la brume doivent lancer un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, elles entrent *en transes* et deviennent incapables de faire quoi que ce soit, sinon observer la brume jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Celles qui demeurent au sein de la brume mouvante doivent réussir leur jet de protection à chaque round. La brume se maintient durant 12 rounds, ou bien jusqu'à ce que la créature soit détruite ou repoussée. Lorsque la transe se dissipe, la victime n'est plus tenue de lancer un jet de protection contre la brume. Celle-ci se déplace avec la créature.

Après avoir plongé au moins une victime en transes, l'âme en peine se matérialise pour frapper celle-ci à l'aide de ses griffes osseuses (bonus de +4 aux jets de toucher, dégâts 1d6+2 par griffe). Une âme en peine s'attaque rarement à une victime non immobile, tentant d'abattre au moins une créature par combat.

Tout humain ou demi-humain tué par une âme en peine en deviendra une à son tour en une semaine ; le seul moyen d'éviter ce destin est de lancer un sort de *dissipation du mal* sur le cadavre avant de lancer un *rappel à la vie*. Si le second de ces deux sorts est lancé, sans le premier, le personnage reviendra à la vie, apparemment guère frappé par l'expérience – mais une semaine plus tard, il commencera à se dissiper, se transformant en âme en peine.

Âme errante : très semblable à une âme en peine, cette créature ressemble à un humanoïde, toujours pourvu d'une dague. Elle surprend ses victimes dans 90 % des cas, se déplaçant normalement à travers une porte ou un mur lorsqu'on la rencontre pour la première fois. Elle se dirige à grande vitesse vers une cible, agitant son arme de façon menaçante ; la victime doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels sous peine de tomber morte, son cœur ne résistant pas à l'horreur de la situation.

Après cette attaque initiale, l'âme errante se matérialise et frappe vicieusement de sa dague toute victime se trouvant à proximité. Si elle est sérieusement en danger ou si son moral la trahit, elle se dématérialisera et s'enfuira. Contrairement aux autres âmes, les âmes errantes vivent toujours au sein de constructions ou de souterrains.

Vision : assez différente des autres âmes, une vision habite toujours une zone bien précise ne s'étendant pas au-delà de 60 m^2. La vision se compose de 2-8 humanoïdes et non d'un seul. La plupart portent armes et armures de différents types. Une vision offre souvent un spectacle similaire aux restes d'une bataille féroce ne comptant aucun survivant. Il s'agit en fait d'un groupe d'âmes perdues.

Lorsqu'on les rencontre pour la première fois, toutes ces âmes commencent à pleurer et à hurler. Toute créature se trouvant à moins de 90 m et entendant ce bruit doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec elle est emplie de chagrin et de sympathie pour les âmes de la vision ; convaincue de l'inutilité de toute action, elle s'assied et pleure sur le sort des âmes perdues durant 11-20 rounds (1d10+10). Toutes les créatures demeurant dans l'aire d'effet doivent lancer un jet de protection par round.

Après avoir pleuré durant 1-3 rounds, les créatures composant la vision commencent à se lever (en se matérialisant) et à attaquer, tout en continuant d'émettre leur plainte atroce. Aucun individu séparé ne possède de points de vie ; la vision dans son ensemble possède 12 dés de vie. Tous dégâts infligés à l'un ou l'autre individu sont soustraits de ce total. La vision attaque une fois par âme la composant, chacune se comportant comme un monstre à 12 DV et infligeant 1-8 points de dégâts par attaque réussie (généralement chaque âme est armée d'une épée normale le MD peut les équiper différemment, utilisant alors les dégâts de l'arme appropriée. Néanmoins aucune arme ni objet magique ne sera utilisé). Les âmes d'une vision se déplacent de 12 m par round dans leur zone d'influence réduite.

Une vision victime d'un vade retro disparaît pendant 1-6 heures avant de revenir ; elle ne peut s'éloigner de sa zone d'influence. Toutes les âmes composant la vision y sont confinées et ne peuvent s'en échapper.

Âme en peine : forme de mort-vivant ; voir *âme*.
Âme errante : forme de mort-vivant ; voir *âme*.
Banshee : forme de mort-vivant ; voir *entité*.

Baleines

	Épaulard	*Narval*	*Cachalot*
Classe d'armure :	6	7	6
Dés de vie :	6	12	36*
Déplacement :	72 m (24 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure	1 corne	1 morsure
Dégâts :	2-20	2-12	3-60
Nbre rencontré :	5 (1-6)	0 (1-4)	0 (1-3)
JP comme guerrier :	3	12	15
Moral :	10	8	7
Type de trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Loyal	Neutre
Valeur en XP :	275	1.100	12.000

Épaulard : ces baleines mesurent 7,50 m de long et se rencontrent généralement dans les eaux froides. Elles chassent les autres créatures marines pour se nourrir. Les créatures ayant la taille des petites-gens ou moins seront englouties si l'épaulard obtient 20 sur son dé de toucher. Les personnages engloutis reçoivent 1-6 points de dégâts par round et se noient au bout de 10 rounds, à moins qu'ils ne soient libérés.

Narval : le narval mesure 4,50 m de long, sa coloration varie du gris au blanc ; il possède sur la tête une longue corne en spirale (comme celle d'une licorne) mesurant 2,40 m de long. Il s'agit d'une créature magique intelligente, très indépendante et réservée. La rumeur dit que sa corne vibre en présence du mal. Lesdites cornes se vendent en tout cas de 1.000 à 6.000 po chacune, car elles sont faîtes d'ivoire.

Cachalot : cette gigantesque baleine peut atteindre jusqu'à 18 m de long. Elle se nourrit des créatures des profondeurs les plus redoutées (comme la pieuvre géante ou le calmar géant). Des créatures de taille humaine ou moins seront englouties si le cachalot obtient sur son dé un score supérieur de 4 ou plus à celui dont il a besoin pour toucher. Une créature engloutie reçoit 3-18 points de dégâts dus à l'acide par round. Parfois (10 %) les cachalots s'attaquent aux bateaux, tentant d'en défoncer la coque. Une telle attaque réussie inflige 6-36 points de dégâts structurels.

Belette, géante

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	4+4
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure +spécial
Dégâts :	2-8
Nbre rencontré :	1-4 (1-6)
JP comme guerrier :	Guerrier 3
Moral :	8
Type de trésor :	V
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	125

Une belette géante mesure de 2 à 3 m de long, et porte une fourrure richement colorée, blanche, dorée ou brune. Ce prédateur, rapide et cruel, chasse en groupe ou en solitaire. Lorsqu'il a mordu, il ne lâchera pas prise et sucera le sang, infligeant 2-8 points de dégâts par round jusqu'à ce que sa victime meure ou que lui-même soit abattu.

Les belettes géantes possèdent une infravision limitée à 9 m et sont capables de suivre un groupe grâce à l'odorat. Elles poursuivront de préférence les proies blessées. Elles vivent dans des tunnels souterrains. On trouvera leur trésor sur le corps des créatures qu'elles ont abattues et traînées jusqu'à leur tanière pour les dévorer.

Chien spectral*

Classe d'armure :	–2
Dés de vie :	5**
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1
Dégâts :	2-12 + spécial
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)
JP comme guerrier :	Guerrier 5
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	425

Les chiens spectraux sont des créatures venant du vortex dimensionnel – le vide existant entre toutes les dimensions. Dans ce monde ils apparaissent sous la forme de chiens fantomatiques – pâles de couleur et translucides. Leurs yeux sont des puits de ténèbres informes. Ce sont d'excellents pisteurs : une fois sur la piste d'une créature, ils peuvent la suivre durant des jours.

En combat, un chien spectral attaque par morsure. Toute personne mordue doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite le personnage ne reçoit que 2-12 points de dégâts. En cas d'échec, il commence à se dématérialiser. Ce processus est extrêmement progressif. Il faut 24 heures pour que le personnage soit totalement dématérialisé, adoptant la même apparence translucide que le chien spectral. L'équipement porté n'est pas affecté. Lorsque le personnage est totalement immatériel, il ne peut plus porter d'objets normaux, ni entendre des joueurs encore matériels, ou leur parler. De son propre point de vue, toutes les choses normales semblent translucides, tandis que les choses dématérialisées (comme les chiens spectraux ou les personnages frappés de la même affliction) paraissent solides et normales.

Après avoir été affectée une personne peut retrouver à tout moment le monde normal à l'aide d'un sort de porte dimensionnelle. Lorsque le sort est lancé, le ou les personnages affectés

peuvent passer la *porte dimensionnelle* et retrouver le monde normal.

Les chiens spectraux ne peuvent être frappés que par des armes magiques ou des armes d'argent. Ils sont immunisés contre les sorts basés sur le feu ou le froid.

Crapaud des roches/cavernes

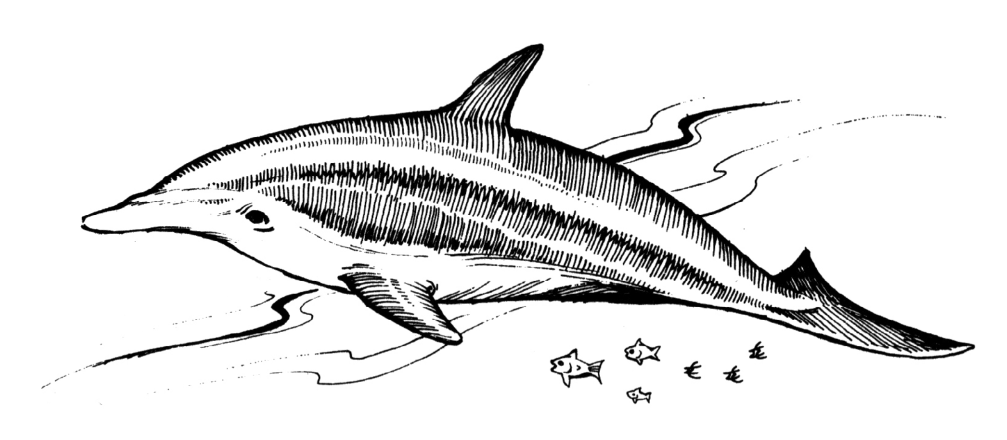
Classe d'armure :	2
Dés de vie :	3+1*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure + spécial
Dégâts :	1-6 + charme
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)
JP comme guerrier :	Guerrier 3
Moral :	7
Type de trésor :	V
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	75

Les crapauds des roches ou des cavernes pèsent 70 kg et ont à peu près la taille d'un gros chien. Ils possèdent une carapace dure et bombée, ressemblant à celle d'une tortue. Leurs yeux globuleux, à multiples facettes, rappellent ceux des mouches. Ils dégagent une lueur hypnotique. Toute créature rencontrant le regard d'un crapaud doit réussir un jet de protection contre la paralysie sous peine de rester paralysée durant 2-8 (2d4) rounds ; les yeux continuent à dégager une faible lueur (1,5 m de rayon) durant 1-3 heures après la mort de la créature, mais le pouvoir d'hypnose en aura disparu. Le crapaud attaque par morsure, à l'aide de sa gueule cornue, en forme de bec. Les crapauds des roches vivent dans les régions rocheuses et froides comme les hautes montagnes ou les déserts gelés.

Dauphin

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	3*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	1 coup de tête
Dégâts :	2-8
Nbre rencontré :	0 (1-20)
JP comme guerrier :	Nain 6
Moral :	10
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	50

Quoi que beaucoup plus petits, les dauphins sont cousins des baleines. Ils mesurent environ 6 m. Leur peau est lisse. Les dauphins ne peuvent respirer l'eau et doivent remonter à la surface toutes les 15 minutes pour faire provision d'air. Ils sont intelligents et possèdent leur propre langage. Ils peuvent communiquer entre eux par télépathie dans un rayon de 80 km. Il leur est aussi possible de détecter la magie sous l'eau (jusqu'à 108 m). Ils détestent les requins et ne dédaignent pas occasionnellement de les attaquer. Les dauphins sont les amis de la plupart des marins et se sont parfois portés au secours de personnes en difficultés.



Dragons

Blanc	*Grand*	*Colossal*
Classe d'armure :	1	–1
Dés de vie :	9***	12****
Déplacement :	36 m (12 m)	45m (15 m)
en vol :	90 m (30 m)	108 m (36 m)
Attaques :	Jusqu'à 6 (voir ci-dessous)	
Cône de souffle :	25 m x 12 m	30 m x 12 m
Dégâts :	Voir ci-dessous	
Nbre rencontré :	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 18	Guerrier 36
Moral :	9	10
Type de trésor :	H x 2, I	H x 3, I x 2
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	3.000	4.300
Xp avec sorts	3.700	5.100

Noir	*Grand*	*Colossal*
Classe d'armure :	0	–2
Dés de vie :	10+3***	14****
Déplacement :	36 m (12 m)	45m (15 m)
en vol :	90 m (30 m)	108 m (36 m)
Attaques :	Jusqu'à 6 (voir ci-dessous)	
Ligne de souffle :	27 m x 1,5 m	40 m x 1,5 m
Dégâts :	Voir ci-dessous	
Nbre rencontré :	1-2 (1-3)	1-2 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 21	Guerrier 36
Moral :	9	10
Type de trésor :	H x 2, I	H x 3, Ix2
Alignement :	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	3.000	5.150
Xp avec sorts	3.700	6.100

Vert	*Grand*	*Colossal*
Classe d'armure :	–1	–3
Dés de vie :	12***	16****
Déplacement :	36 m (12 m)	45 m (15 m)
en vol	90 m (30 m)	108 m (36 m)
Attaques :	Jusqu'à 6 (voir ci-dessous)	
Nuage de souffle :	15 m x 12 m	15 m x 10 m
Dégâts :	Voir ci-dessous	
Nbre rencontré :	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 24	Guerrier 36
Moral :	9	10
Type de trésor :	H x 2, I	H x 3, I x 2
Alignement :	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	3.500	5.150
Xp avec sorts	4.300	7.050

Bleu	*Grand*	*Colossal*
Classe d'armure :	–2	–4
Dés de vie :	13+3***	18****
Déplacement :	36 m (12 m)	45 m (15 m)
en vol :	90 m (30 m)	108 m (36 m)
Attaques :	Jusqu'à 6 (voir ci-dessous)	
Ligne de souffle :	50 m x 1,5 m	60 m x 1,5 m
Dégâts :	Voir ci-dessous	
Nbre rencontré :	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 27	Guerrier 36
Moral :	9	10
Type de trésor :	H x 2, I	H x 3, I x 2
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	4.200	6.600
Xp avec sorts	5.150	8.900

Rouge	*Grand*	*Colossal*
Classe d'armure :	–3	–5
Dés de vie :	15***	20****
Déplacement :	36 m (12 m)	45 m (15 m)
en vol :	90 m (30 m)	108 m (36 m)
Attaques :	Jusqu'à 6 (voir ci-dessous)	
Cône de souffle :	42 m x 10 m	55 m x 10 m
Dégâts :	Voir ci-dessous	
Nbre rencontré :	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 30	Guerrier 36
Moral :	10	11
Type de trésor :	H x 2, I	H x 3, I x 2
Alignement :	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	4.200	6.600
Xp avec sorts	5.150	10.050

Or	*Grand*	*Colossal*
Classe d'armure :	–4	–6
Dés de vie :	16+3***	22****
Déplacement :	36m (12 m)	45 m (15 m)
en vol	90 m (30 m)	108 m (36 m)
Attaques :	Jusqu'à 6 (voir ci-dessous)	
Cône ou nuage de souffle :	Identique à ceux des dragons rouge ou vert	
Dégâts :	Voir ci-dessous	
Nbre rencontré :	1-3 (1-3)	1-2 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 33	Guerrier 36
Moral :	10	11
Type de trésor :	H x 2, I	H x 3, I x 2
Alignement :	Loyal	Loyal
Valeur en XP :	4.200	11.750
Xp avec sorts	5.150	18.500



DÉGATS : *dé utilisé*		Morsure ou *écrasement*	Griffes, pattes arrières, ailes et/ *ou queue*
Blanc :	Petit	2d8	1d4 / attaque
	Grand	2d8+4	1d6+1 / attaque
	Colossal	2d8+8	1d8+2 / attaque
Noir :	Petit	2d10	1d4+1 / attaque
	Grand	2d10+4	1d6+2 / attaque
	Colossal	2d10+8	1d8+3 / attaque
Vert :	Petit	3d8	1d6 / attaque
	Grand	3d8+4	1d8+1 / attaque
	Colossal	3d8+8	1d10+2 / attaque
Bleu :	Petit	3d10	1d6+1 / attaque
	Grand	3d10+4	1d8+2 / attaque
	Colossal	3d10+8	1d10+3 / attaque
Rouge :	Petit	4d8	1d8 / attaque
	Grand	4d8+4	1d10+1 / attaque
	Colossal	4d8+8	1d12+2 / attaque
Or :	Petit	6d6	2d4 / attaque
	Grand	6d6+4	3d4 / attaque
	Colossal	6d6+8	4d4 / attaque

À l'échelle de la race entière des dragons, ceux qui figurent dans les Règles de Base sont petits et faibles. Seuls les petits dragons y sont détaillés. Les dragons grands et colossaux sont décrits ici. Il est possible de rencontrer des dragons possédant un maximum de 3 DV en plus ou en moins de la valeur moyenne donnée ici.

Les grands dragons bénéficient d'un bonus de +2 sur tous les jets de toucher. Les dragons colossaux bénéficient d'un bonus de +4 sur les mêmes jets.

Lorsqu'un dragon attaque en volant il peut utiliser d'une des techniques suivantes : piqué, surplace, ou écrasement. En aucun cas il ne pourra combiner deux d'entre elles.

Piqué : cette capacité est identique à celle décrite dans les livrets des règles Expert (p48) ; si les dés de toucher indiquent un résultat suffisant, le dragon peut emporter une ou plusieurs victimes. Lorsqu'un dragon attaque en piqué, ses victimes sont pénalisées de –1 sur la surprise, la descente de la créature s'effectuant en silence. Si le dragon surprend sa victime, chaque toucher réussi inflige des dégâts doubles.

Une victime prise par un piqué peut attaquer mais souffre d'une pénalité de –2 sur ses jets de toucher ; chacun de ses coups n'inflige que les dégâts minimums.

SORTS *(par niveau)*

		1	2	3	4	5
Blanc :	Petit	3	—	—	—	—
	Grand	4	2	—	—	—
	Colossal	5	3	1	—	—
Noir :	Petit	4	—	—	—	—
	Grand	5	3	—	—	—
	Colossal	5	4	3	—	—
Vert :	Petit	3	3	—	—	—
	Grand	4	4	3	—	—
	Colossal	5	5	4	3	—
Bleu :	Petit	4	4	—	—	—
	Grand	5	5	3	—	—
	Colossal	5	5	5	4	—
Rouge :	Petit	3	3	3	—	—
	Grand	5	4	3	2	—
	Colossal	5	5	4	3	2
Or :	Petit	4	4	4	—	—
	Grand	5	5	4	3	—
	Colossal	5	5	5	4	3

Taille	Dé de toucher nécessaire	Forme d'attaque en piqué
Petit	20	1 griffe
Grand	18-20	2 griffes
Colossal	16-20	2 griffes et 1 morsure

Toute créature tenue dans la serre d'un dragon reçoit automatiquement les dégâts dus à 1 griffe, à chaque round ; cependant il lui est possible d'agir auparavant (lancer un sort, utiliser un objet, etc.) si elle obtient l'initiative.

De même, une victime tenue entre les dents, reçoit à chaque round les dégâts correspondants. Elle est par contre incapable de se concentrer (quelle que soit l'initiative). Une fois morte elle est avalée. Un dragon peut mordre la victime qu'il tient entre ses serres mais son jet de toucher souffre d'une pénalité de –2. S'il arrive à ses fins, la victime se trouve transférée dans la gueule.

Surplace : lorsqu'il utilise cette forme d'attaque, le dragon fait une brève pause avant d'atterrir, battant furieusement des ailes. Il peut alors attaquer jusqu'à 6 adversaires au cours du même round, utilisant 1 morsure, 2 griffes avant, 2 pattes arrières et la queue (mais pas d'attaque avec les ailes).

Il lui est impossible de souffler en faisant du surplace à cause du déplacement d'air généré par ses ailes. Après un round de surplace, le dragon doit *absolument* atterrir, sans qu'il lui soit possible de tenter un écrasement (il est à noter que l'emplacement des adversaires peut empêcher l'utilisation de certaines attaques).

Écrasement : cette manœuvre est souvent utilisée si le dragon surprend des victimes non-humaines, voire sur n'importe quels adversaires si la créature est gravement blessée. L'écrasement consiste pour le dragon à atterrir littéralement *sur* ses victimes. Chacune de celles-ci doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels ; une réussite indique qu'elles ont échappé à l'écrasement et ne reçoivent aucun dégât. Un personnage peut choisir de demeurer volontairement dans la zone d'écrasement, en recevant la totalité des dégâts ; s'il tient une arme en main, il peut tenter de toucher le dragon, avec un bonus de +4. Réussite, cette attaque désespérée inflige des dégâts doubles. Un *petit* dragon ne peut écraser qu'une seule victime. Un *grand* dragon peut écraser toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 3 m. Un dragon *colossal* peut écraser toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 6 m.

Autres attaques

Pattes arrières : toute victime frappée par un coup de pied arrière doit lancer un jet de protection contre la paralysie ; en cas d'échec elle est renversée. Le jet de protection est frappé d'une pénalité égale au nombre de points de dégâts infligés. Une victime renversée peut se relever au round suivant mais perd automatiquement l'initiative. Cette attaque ne peut s'effectuer qu'en surplace ou à terre, jamais durant un combat en vol.

Queue : toute victime frappée par la queue d'un dragon grand ou colossal doit lancer un jet de protection contre la paralysie. En cas d'échec elle est renversée (comme par les pattes arrières) et désarmée. Le jet de protection est frappé d'une pénalité égale au nombre de points de dégâts infligés. Un opposant désarmé peut soit passer un round à récupérer son arme, soit changer d'arme, se contentant de perdre l'initiative.

Ailes : les ailes peuvent être utilisées pour attaquer tout adversaire se trouvant à portée – laquelle est importante : 90 cm par dé de vie du dragon. Toute victime frappée par une aile doit réussir un jet de protection contre la paralysie, faute de quoi elle est sonnée. Le jet de protection est frappé d'une pénalité égale au nombre de points de dégâts infligés. Une victime sonnée ne peut ni attaquer, ni se concentrer, est frappée d'une pénalité de +4 sur sa classe d'armure et ne peut se déplacer (en titubant) qu'à 1/3 de sa vitesse normale. Durant les combats aériens, les attaques d'ailes remplacent les coups de pied arrières.

Tactiques

Les **petits** dragons attaquent normalement par coups de griffes et morsure, n'utilisant ni queue ni pattes arrières. Leurs pattes sont trop courtes pour que cette dernière attaque soit efficace, à moins que leur adversaire ne se trouve juste derrière eux. Ils ne sont guère habiles en attaquant avec la queue (quoique celle-ci puisse être utilisée, uniquement pour infliger des dégâts, à l'option du MD). Si une attaque en piqué est réussie, un *petit* dragon peut emporter un adversaire de taille humaine.

Les **grands** dragons utilisent toutes les attaques, à l'exception des ailes. Les pattes arrières peuvent être utilisées contre tous les adversaires se trouvant à moins de 3 m derrière le dragon. La queue peut frapper tout adversaire placé sur les côtés du dragon ou derrière lui. Un piqué réussi permet à un *grand* dragon d'enlever deux adversaires de taille humaine ou un adversaire de taille chevaline.

Les dragons **colossaux** utilisent toutes leurs attaques efficacement, contre n'importe quel adversaire se trouvant à leur portée, tout en manœuvrant. Les ailes peuvent être utilisées contre tous les adversaires se trouvant sur les côtés ou – dans le cas où plusieurs combattants se trouvent devant le dragon – sur celui de droite ou de gauche. Un piqué réussi permet à un dragon *colossal* d'enlever 1, 2 ou 3 adversaires de taille humaine, ou 2 de taille chevaline, ou 1 de taille géante.

Souffle : tous les dragons grands et colossaux utilisent leur souffle intelligemment et non par hasard. Ils frappent rarement un adversaire unique, mais sont plutôt conservés pour les groupes. Le volume du souffle augmente en fonction de la taille du dragon ; les volumes respectifs sont inscrits dans les tableaux de caractéristiques.

Tous les autres détails donnés dans les Règles de Base, dégâts des souffles, types de souffles, chances de parler, d'être endormi, domptage des dragons et trésors s'appliquent toujours. Tous les dragons sont immunisés contre les effets de leur propre souffle (de même taille ou plus petit) et ne reçoivent que ½ dégât des souffles d'un type différent. (voir règles de Base, livret du maître du donjon page 31).

Drolem*

Classe d'armure :	–3
Dés de vie :	20*****
Déplacement :	36 m (12 m)
en vol :	72 m (24 m)
Attaques :	2 griffes / 1 morsure
Dégâts :	2-12/2-12/11-30
Nbre rencontré :	1 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 10 (et voir ci-dessous)
Moral :	12
Type de trésor :	Spécial (voir ci-dessous)
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	7.750

Un Drolem est un type de Golem ressemblant à un dragon. Ce n'est pas une créature vivante mais un monstre construit par un clerc ou un magicien puissant. Cet ouvrage demande plusieurs matériaux très rares ainsi qu'un livre spécial, ce qui rend le drolem fort peu répandu ; on ne les fabrique que pour garder un objet ou une zone particulière. Une fois achevé, le drolem peut ressembler tout à fait à un dragon normal, ou n'en être que le squelette.

Un drolem n'est pas intelligent ; il applique à la lettre ses instructions. Il est capable de voir les objets invisibles dans un rayon de 18 m, est immunisé contre tous les *charmes, sommeil, paralysie*, ainsi que les autres sorts affectant l'esprit, toute forme de feu, de froid ou de gaz. De plus il ne souffre pas des sorts de 4e niveau – ou moins, n'est pas endommagé par les armes normales, ni par les armes en argent, ni même par les armes magiques possédant un bonus de +2 ou moins.

Entité**

Caractéristiques communes :

Attaques : filet ectoplasmique ; regard (paralysie) ; vieillissement dû aux coups.

Défenses : immunité à tous les sorts à l'exception de ceux affectant le mal ; touchés seulement par les armes +2 ou plus ; jets de protection contre le vade retro (sorts).

Une entité est l'âme d'une créature (le plus souvent humaine), incapable de trouver le repos. On les rencontre généralement près de l'endroit où s'est éteint leur corps physique – souvent une fondrière, une vieille forêt ou un donjon. Elles évitent la lumière du soleil et les illuminations magiques mais n'en sont pas blessées.

Les entités ne peuvent être blessées que par des armes possédant un bonus de +2 au moins. Elles sont immunisées contre tous les sorts, à l'exception de ceux affectant le mal. Chaque entité possède sa propre forme d'attaque spéciale, donnée dans la description.

Les entités n'infligent pas de dégâts normaux ; leurs coups provoquent le vieillissement. Elles peuvent créer un filet ectoplasmique, tout en faisant autre chose ; elles sont également capables d'attaquer par le regard sans que cela les empêche d'utiliser une attaque physique ou spéciale. Sérieusement menacée (ou en cas de perte de moral), une entité s'échappera dans le plan éthéré et n'en reviendra pas durant 1-8 jours. Une entité ne peut pénétrer dans le plan éthéré que trois fois par jour mais peut le quitter à tout moment.

Filet : rencontrée pour la première fois, une entité commence normalement à dégager de l'ectoplasme. Celui-ci apparaît sous la forme de filaments mécheux, formant lentement un filet. Le filet n'affecte aucunement les mouvements de l'entité, ni ceux des autres. Il n'est en fait qu'un simple effet visuel durant 3 rounds ; après cette période, cependant il est achevé, entoure l'entité dans un rayon de 3 mètres et se déplace avec elle. Toute créature vivante se trouvant dans un filet ectoplasmique achevé doit réussir un jet de protection contre les sorts, faute de quoi elle est chassée dans le plan éthéré (où le filet existe également). La victime éthérée est sans défenses jusqu'à ce que des objets ou des sorts spéciaux (*huile éthérée, téléportation*, etc.) lui permettent de quitter ce plan. L'entité attaquera de telles victimes lorsqu'elle retournera dans l'éther.

Regard : le regard d'une entité possède une portée de 18 m et peut être utilisée une fois par round au plus (contre une seule victime) en plus de toutes les autres formes d'attaques. La victime du regard doit réussir un jet de protection contre les sorts, faute de quoi elle est paralysée durant 2-8 rounds. Une entité ignore souvent ses victimes paralysées, concentrant ses attaques sur ses autres adversaires, jusqu'à ce que tous soient sans défense.

Vieillissement : chaque coup reçu d'une entité fait vieillir la victime de 10-40 ans. Les elfes ne souffrent pas de l'effet des 200 premières années de vieillissement ; les nains ne souffrent pas des 50 premières et les petites-gens des 20 premières. Dans les autres cas, 10 années de vieillissement provoquent chez la victime la perte d'un point de Constitution. Cette perte est permanente et cumulative (tout vieillissement supplémentaire de 10 ans entraîne la perte d'un autre point). Un souhait ne restaurera qu'un seul point de Constitution perdu ainsi ; toute magie plus faible n'aura aucun effet. Le vieillissement ne disparaissant pas, il doit être noté sur les feuilles de personnages ; il peut être contré par une *potion de longévité* ou un *souhait*. Si la Constitution d'une victime tombe à 0, celle-ci meurt de façon permanente : on ne peut la *rappeler à la vie*.

Vade retro : lorsqu'un clerc tente d'utiliser le vade retro sur une entité et que le résultat est « D », la créature peut lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter la destruction. En cas de réussite elle n'est ni repoussée, ni détruite, bien que le clerc puisse renouveler sa tentative. Les autres résultats de vade retro provoquent les effets normaux.

Chaque entité conserve le trésor de ses victimes dans un endroit situé près de celui où on la rencontre. Les victimes des entités n'en deviennent elles-mêmes que si elles sont particulièrement mauvaises.

Banshee : cette entité solitaire a une préférence pour les landes marécageuses et les extérieurs, quoiqu'on la trouve parfois dans des souterrains, C'est une sorte de gardien, qui peut

Entité **

	Banshee	Fantôme	Poltergeist
Classe d'armure :	–3	–2	–1
Dés de vie :	13****	14****	12****
Déplacement (vol) :	18 m (6 m)	27 m (9 m)	18 m (6 m)
Attaques :	1 toucher / 1 regard	1 toucher / 1 regard	2 projectiles
Dégâts :	Vieillissement 10-40 ans / Paralysie	Vieillissement 10-40 ans / Paralysie	Vieillissement 10 ans plus voir ci-dessous
Nbre rencontré :	1 (1)	1 (1)	1-4 (0)
JP comme guerrier :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
Moral :	9	10	11
Type de trésor :	E, N, O	E, N, O	E, N, O
Alignement :	Chaotique	Variable	Chaotique
Valeur en XP :	5.150	5.150	4.300

parfaitement aider une race locale (souvent des pixies ou des esprits follets) en effrayant et chassant les ennemis. La rumeur prétend que les banshees sont les âmes d'elfes femelles mauvaises, expiant ainsi les pêchés de leur vie.

Une banshee peut utiliser son attaque spéciale, le gémissement, trois fois par jour. Toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 18 m doivent réussir un jet de protection contre les rayons mortels, sous peine de tomber mortes. La créature utilise généralement un gémissement alors qu'elle se trouve hors de portée, pour décourager l'approche des ennemis ; un tirage de moral doit être effectué immédiatement pour tous les PNJ et les monstres qui l'entendent, avec une pénalité de +4 sur le dé. Si les adversaires sont très intelligents, ils pourront amener par ruse la banshee à gémir une seconde fois. Elle n'utilisera cependant son troisième gémissement qu'au cœur du combat. Si on l'évite, une banshee n'entamera pas de poursuite.

Fantômes : de tous les morts-vivants les plus puissants, seul le fantôme peut posséder n'importe quel alignement. Chacune de ses formes est détaillée ci-dessous.

Tout fantôme peut utiliser un effet similaire à la *métempsycose* (Livret des règles Expert, page 15) d'une portée de 9 m, sur une créature par tour. En cas de réussite l'un des objets portés par le fantôme se met à luire, empli par la force vitale de la victime. La force du fantôme possède alors le corps de la victime et force celui-ci à attaquer ses compagnons. Durant cette période, et tant qu'il possède une autre personne, un fantôme s'immobilise, se contentant de maintenir sa lumière (mais continuant de tisser le filet ectoplasmique). Le fantôme et l'objet restent tous deux éthérés. Si sa tentative de *métempsycose* échoue, le fantôme se matérialise généralement pour attaquer physiquement et par le regard.

Certains fantômes apparaissent sous une forme ayant un rapport avec leur mort. Un humain noyé pourrait sembler trempé, mouillant tout ce qui se trouve autour de lui. La victime d'un incendie peut apparaître entourée de flammes éthérées. Le MD peut ajouter ce type de détails chaque fois qu'il le désire.

Un fantôme *Loyal* apparaît sous la forme d'un humain transparent, portant généralement une chandelle ou une lanterne. S'il est attaqué, il lui est possible de répondre de la même manière que les autres fantômes. Approché prudemment, il fera des signes. Si on le suit, il servira de guide jusqu'à un indice ou un trésor particulier puis disparaîtra. Certains fantômes loyaux n'existent que pour guider les êtres de même alignement loin des zones de danger important.

Un fantôme *Neutre* est une âme humaine piégée, incapable de trouver le repos, soit parce que l'être auquel il appartenait a été atrocement trahi, blessé ou maudit, soit parce que son corps n'a pas été enterré. Si ce type de fantôme reçoit de l'aide, qu'on retrouve son corps et qu'on le porte jusqu'à une terre sanctifiée, l'âme retrouvera la paix. Aidé, le fantôme révèle généralement l'emplacement de son trésor.

Un fantôme *Chaotique* ressemble à un amas de tissus presque transparent. Il peut adopter la forme qu'il désire, même (quoique rarement) celle d'un fantôme Neutre ou Loyal. Quelle que soit son apparence, la créature aura toujours avec elle une torche, une chandelle ou une lanterne noire. Rencontré pour la première fois, un fantôme Chaotique utilise immédiatement son pouvoir de *métempsychose*, à moins qu'il ne se fasse passer pour l'un des deux autres types.

Poltergeist : cet être étrange, totalement invisible, possède la forme d'un bouquet de tentacules ectoplasmiques pourvus de dizaines d'yeux minuscules. On ne peut le voir que grâce à la magie. Son filet ectoplasmique est généralement la première chose que l'on remarque. Seules les créatures capables de voir les objets invisibles pourront être affectées par son regard.

Un poltergeist déplace et lance des objets à l'aide de ses tentacules. Il se rencontre généralement en des endroits où pierres, branches, etc. peuvent être facilement ramassées pour servir de projectiles. S'il n'en dispose pas, le poltergeist déplacera les objets portés par ses adversaires. Le monstre peut lancer 2 objets par round ; les dommages infligés sont proportionnels à la taille des objets, pouvant aller de 1 point de vie (une petite branche) à 3-18 points de vie (une grosse pierre). Toute victime touchée doit de plus réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de vieillir de 10 ans ; ce jet de protection s'impose à chaque blessure.

Contrairement aux autres entités, les poltergeists n'habitent que les souterrains ou les bâtiments. On peut les rencontrer en groupe.

Druj : forme de mort-vivant ; voir *esprit*

Entortillerbe

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	1 par 1,5 m²
Déplacement :	0
Attaques :	1
Dégâts :	Spéciaux
Nbre rencontré :	Non applicable
JP comme guerrier :	Homme Normal
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	10

L'entortillerbe ressemble à des hautes herbes ordinaires (de 1 à 1,5 mètres de haut). Elle est animée et tentera de maintenir tout individu la traversant. Une personne possédant une Force de 12 ou moins a 5 % de chance par round de se libérer de l'entortillerbe. Ce pourcentage augmente de 5 % par point de Force supérieur à 12. Ainsi un personnage ayant une force de 16, aura 25 % de chances par round de se libérer. Une parcelle d'entortillerbe possède 1 dé de vie par 1,5 mètres carrés. Ainsi donc 1,5 mètres carrés d'herbe est détruit chaque fois qu'on inflige 8 points de dégâts à celle-ci.

Esprit

Caractéristiques communes :

Attaques : toucher et présence empoisonnée ; sorts de clerc ; autres spéciales.

Défenses : insensible aux armes dont le bonus est inférieur à +2 ; immunisé contre les sorts de niveau 1 à 3.

Les esprits sont de puissants êtres maléfiques occupant le corps (ou une partie du corps) d'autres personnes. Ils sont immunisés contre les sorts de niveau inférieur au 4ème et ne peuvent être blessés par les armes normales, ni par les armes magiques dont le bonus est inférieur à +2. Tous les esprits sont des voyageurs, ne restant jamais au même endroit plus d'une seule nuit ; les premières lueurs de l'aube les rendent invisibles et presque impuissants (ils ne peuvent que se déplacer). Tous leurs pouvoirs leurs reviennent au crépuscule. En plein jour, un esprit peut parcourir 40 km (1 hexagone).

Tous les esprits sont venimeux. Touché par un esprit en combat au corps à corps un être vivant doit lancer un jet de protection contre le poison. Un échec signifie la mort. Toute blessure infligée par un esprit réclame un nouveau jet de protection.

La présence empoisonnée d'un esprit entraîne la perte de toutes les denrées consommables dans un rayon de 9 m c'est-à-dire la nourriture et l'eau normale, l'eau bénite, toutes les rations (même de fer), jusqu'aux potions magiques. Ces denrées sont alors gâtées, inutilisables mais pas empoisonnées. Aucun jet de protection n'est possible. Les plantes et les petits insectes se trouvant dans les environs sont également paralysés par la présence de l'esprit, meurent si celui-ci demeure au même endroit plus d'une heure. Ce pouvoir annule toutes les formes de contrôle des plantes, d'essaims et de fléaux d'insectes, qu'ils soient naturels ou magiques.

Tous les esprits sentent les choses invisibles et peuvent les attaquer sans subir de pénalité. Une

Esprit

	Druj	*Odique*	*Revenant*
Classe d'armure :	–4	–4	–3
Dés de vie :	14****	14****	18****
Déplacement :	27 m (9 m)	0 (voir ci-dessous)	36 m (12 m)
Attaques :	1 ou 4	1 (voir ci-dessous)	2 griffes/1 morsure
Dégâts :	Voir ci-dessous (+ poison pour toutes)	1-12 + poison (voir ci-dessous)	2-8/2-8/3-6 (+ poison pour toutes)
Nbre rencontré :	1 (1) ou 2-5	0 (1)	1 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 14	Guerrier 16	Guerrier 18
Moral :	11	12	10
Type de trésor :	I, O, V	I, O, V	I, O, V
Alignement :	Chaotique	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	5.150	5.150	6.600

fois par round, à volonté, ils peuvent créer l'effet des sorts de clerc suivants : *ténèbres, silence sur 5 m, contamination, nécro-animation, doigt de mort* (comme un clerc de niveau 16). Un esprit s'interrompra la plupart du temps pour animer une victime tombée, créant et contrôlant alors un zombie qu'il force à combattre pour lui – ce qui ajoute au chaos. Le vade retro s'effectue sur ce type de zombie comme sur l'esprit lui-même. Toutes ces capacités semblables à des sorts requièrent de la concentration – comme les sorts eux-mêmes – et ne peuvent donc pas être utilisés durant un combat physique. Contrairement aux sorts de clerc normaux, ni gestes, ni parole ne sont ici requis.

Un esprit ne possède généralement pas de trésor, bien qu'il puisse occasionnellement servir de gardien à un objet bien particulier.

Les personnages prenant le risque de voyager la nuit pourront rencontrer un esprit en compagnie de 1-6 de ses victimes – lesquelles porteront peut-être des trésors.

Druj : un druj apparaît comme des morceaux de corps, flottant ou rampant de manière atroce. On les rencontre généralement sous forme de main, d'œil ou de crâne. Ce sont des créatures très intelligentes et extrêmement mauvaises, bien plus dangereuses qu'elles ne peuvent le sembler.

Un druj peut diviser son essence, créant ainsi quatre formes (identiques) au lieu d'une seule. Cette opération ne peut s'accomplir qu'une fois par nuit. Chacune des formes peut attaquer séparément, mais une seule d'entre elles est capable de lancer des sorts (comme détaillé plus haut). Cette dernière peut souvent être repérée car elle flotte non loin de là, tandis que les autres attaquent. Si elle est abattue, l'une des trois autres devient dépositaire des capacités magiques inutilisées. Les quatre formes sont venimeuses.

Repoussées par un clerc, les différentes parties d'un druj sont forcées de s'unifier et de le rester durant 2-5 rounds. Les tentatives de vade retro ultérieures sont traitées normalement.

Les druj sont toujours rencontrés seuls, à moins d'être au service d'une liche ou d'un membre encore plus puissant de la sphère de mort. En ce cas, il est possible de rencontrer 2 yeux druj au sein d'un crâne druj, accompagnés par 2 mains druj ; En aucun cas on ne pourra trouver plus de 5 druj au même endroit.

Œil : un œil druj attaque avec fureur, tentant de toucher (d'empoisonner) son adversaire ; un toucher n'inflige aucun dégât à l'exception de l'empoisonnement. Chaque œil druj peut également *regarder* une personne par round (jusqu'à une distance de 9 m), en plus de son attaque physique. La victime doit réussir un jet de protection contre la paralysie, faute de quoi elle est paralysée durant 1-4 tours. Un œil druj peut toucher automatiquement une victime paralysée.

Main : une main druj inflige 1-4 points de dégâts lorsqu'elle touche, et maintient par la suite sa prise sur sa victime, lui infligeant automatiquement des dégâts au cours des rounds suivants. Ces dégâts sont égaux à la classe d'armure de la victime, sans compter les bonus de Dextérité et de bouclier, plus 1-4 points. Si la classe d'armure ajustée est un nombre négatif, la victime recevra néanmoins 1-4 points par round.

Crâne : un crâne druj flotte jusqu'à sa victime et tente de la mordre. Approchée pour la première fois, une créature vivante doit réussir un jet de protection contre les sorts faute de quoi elle est paralysée par la peur, permettant au crâne druj de la mordre (sans qu'il soit nécessaire de lancer un dé de toucher). Cette morsure inflige 2-8 points de dégâts et entraîne le jet de protection contre le poison habituel.

Odique : cet esprit maléfique peut parcourir jusqu'à 40 km par jour, s'installant au sein d'une plante pour passer la nuit. Même si on l'évite, il est dangereux car il lui est possible d'animer des parties de la plante pour le servir. Celle-ci peut se voir de très loin (jusqu'à 275 mètres) car l'odique irradie une lumière pourpre dans un rayon de 6 m. Tout être vivant se trouvant au sein de cette lumière doit lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas d'échec il perd un niveau d'énergie, comme s'il avait été frappé par un nécrophage.

Une fois installé pour la nuit, un odique ne peut plus se déplacer avant le lever du jour. Tout en utilisant ses sorts il peut attaquer en animant des parties de la plante. La plus longue branche de celle-ci s'élance (possédant généralement une portée de 3-9 m), attaquant comme un monstre à 16 DV et infligeant 1-12 points de dégâts par attaque réussie (sans compter le toucher empoisonné).

Lorsqu'un odique possède une plante, celle-ci est tuée automatiquement. La créature utilise certaines de ses portions pour rechercher d'autres vies lui permettant de se nourrir. La plupart du temps, l'odique anime des feuilles individuelles qui flottent dans l'air (à une vitesse de 8 m par round) à la recherche de victimes ; il peut animer jusqu'à 6 feuilles en même temps. Celles-ci peuvent être envoyées au maximum à 1,5 km de la créature. Les feuilles animées ont 90 % de chances d'obtenir la surprise. Chacune d'elles attaque comme un monstre à 4 DV ; elle n'inflige aucun dégât mais toute victime touchée doit lancer un jet de protection contre les sorts. Un échec signifie qu'elle est *charmée*, puis attirée vers l'odique. Elle est alors frappée d'une pénalité de –4 sur le jet de protection contre la perte d'énergie lorsqu'elle pénètre dans la lumière pourpre.

Si la plante possédée ne dispose pas de feuille détachables, l'odique peut en animer d'autres portions (aiguilles de pin, fleurs, etc.) de la même manière – un maximum de 6 à la fois, chacune possédant la capacité de *charmer* au toucher.

Il arrive que les odiques s'emparent du corps de monstres végétaux. Ces dernières créatures peuvent lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être possédées mais n'en peuvent pas moins mourir de perte d'énergie ou d'autres capacités de l'odique, même en réussissant le jet de protection. L'odique gagne les capacités de tout monstre végétal possédé. Celles-ci peuvent-être utilisées en plus des siennes propres. On rencontre toujours un seul odique à la fois.

Revenant : cette véritable horreur possède une apparence de zombie bien qu'elle se déplace plus rapidement. Elle ne manie aucune arme. Les revenants vagabondent la nuit à la recherche de victimes qu'ils ont 50 % de chances de surprendre. Ils peuvent effectuer une fois par tour un bond à une distance de 18 m. Lorsqu'ils bondissent ainsi sur une victime surprise, leurs trois attaques touchent automatiquement (aucun tirage n'est requis), infligent les dégâts normaux et provoquent trois jets de protection contre le poison.

Une fois par nuit, il est possible à un revenant de *conjurer* 1-4 spectres pour venir à son aide. Ceux-ci apparaîtront 3-6 rounds après avoir été invoqués ; ils obéiront au revenant et se battront pour lui. Un clerc peut les repousser au même titre que des spectres normaux.

Les revenants sont très résistants au vade retro. Ils bénéficient d'un jet de protection contre les sorts si le résultat du vade retro est « D ». En cas de succès, ils ne subissent aucun désagrément. Si le résultat est « R », ils ne bénéficient pas du jet de protection mais reviennent au bout de 1-4 tours.

On ne rencontre jamais plus d'un seul revenant à la fois.

Fantôme : forme de mort-vivant, voir *entité*

Gargantua

Un gargantua est une variété extrêmement grande d'un monstre normal. Nées des recherches du mage dément Gargantua, ces créatures sont fort rares. On suppose l'existence de versions gargantuesques des monstres suivants : de nombreux insectes (fourmi, abeille, scarabée, mille-pattes, mouche, scorpion, araignée), ver charognard, cockatrice, gargouille, hydre, homme-lézard, minotaure, ogre, troll et ombre des roches. Trois

Gargantua

	Ver charognard	*Gargouille**	*Troll*
Classe d'armure :	3	1	4
Dés de vie :	25*	32*	51*
Déplacement :	72 m (24 m)	54 m (18 m)	72 m (24 m)
en vol :		90 m (30 m)	
Attaques :	8	4	3
Dégâts :	2-5 chaque + paralysie	4-12/4-12/ 4-24/4-16	4-24/4-24/ 4-40
Nbre rencontré :	1 (1)	1 (1)	1 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 13	Guerrier 32	Guerrier 36
Moral :	11	11	11 (9)
Type de trésor :	Bx4	Cx4	Dx4
Alignement :	Neutre	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	6.500	10.000	29.000

exemples de créatures gargantuesques sont donnés ci-dessus.

En raison de leur taille exceptionnelle, les Gargantuas sont bruyants lorsqu'ils se déplacent, et de plus incapables de surprendre qui que ce soit. Ils sont frappés d'une pénalité de –4 sur leurs dés de toucher lorsqu'ils attaquent un adversaire de taille humaine ou plus petite.

Les caractéristiques des monstres gargantuesques, quels qu'ils soient, se calculent de la manière suivante :

Taille : normale x 3.
Dés de vie : normal x 8, en comptant chaque « plus » comme un dé de vie supplémentaire.
Vitesse de déplacement : normale x 2.
Dégâts : normaux x 4.
Nbre. rencontré : 1 (hormis près de la tour de Gargantua).
JP comme : guerrier de même niveau (½ niveau si le monstre n'est pas intelligent).
Moral : 11
Type de trésor : 4 fois la taille normale en considérant des pourcentages doublés.

La classe d'armure, l'alignement, le nombre et le type d'attaques ainsi que les capacités normales et magiques sont inchangés, hormis la régénération (taux normal x 4). D'autres changements logiques peuvent être effectués, par exemple, les tentacules d'un ver charognard gargantuesque sont assez gros pour infliger des dégâts.

Il n'est pas recommandé d'utiliser des monstres gargantuesques possédant des capacités spéciales (sorts, souffles, etc.). Les souffles, par exemple, seraient augmentés à la fois en taille et en dégâts infligés – ce qui générerait un effet trop meurtrier.

Golem, boue

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	8*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 étreinte
Dégâts :	2-12 + étouffement
Nbre rencontré :	1 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 8
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	1.200

Un golem de boue est un monstre humanoïde créé magiquement à l'aide de boue. Il lui est possible de nager ou de marcher à la surface de boue ou de sables mouvants sans s'enfoncer. Il peut rester immergé indéfiniment dans de telles substances, en sortant lorsqu'il le désire. Les golems de boue enserrent leurs victimes des deux bras, tentant de les étouffer au sein de leur propre corps. Lorsqu'un golem de boue réussit son attaque il infligera automatiquement 12 points de dégâts dus à l'étouffement, durant chaque round suivant. Comme les autres golems, ceux-ci ne peuvent être frappés que par des armes magiques. Ils sont immunisés contre les sorts de *charme, sommeil* et *paralysie* ainsi que contre toutes les formes de gaz.

Golem, obsidienne

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	6
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme ou 1 poing
Dégâts :	2-8
Nbre rencontré :	1
JP comme guerrier :	Guerrier 3
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	500

Les golems faits d'obsidienne apparaîtront sous forme d'humanoïdes aux traits grossiers, sculptés dans ce verre noir. Les golems d'obsidienne ne disposent que d'une intelligence limitée mais possèdent la parole et peuvent être contrôlés par de simples ordres, mots de passe ou énigmes. Au cours d'un combat, un golem d'obsidienne ramené à 0 points de vie se brise et s'écroule en une pile de débris inutiles. Comme tous les golems, ceux-ci sont immunisés aux sorts de *charme, sommeil* et *paralysie*, ainsi qu'à toutes les formes de gaz.

Gremlin

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1**
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	Spéciale
Dégâts :	Spéciaux
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)
JP comme guerrier :	Elfe 1
Moral :	12
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	16

Les gremlins sont des humanoïdes mesurant 1m de haut, possédant une peau gris-verte terreuse, de grands yeux en forme de soucoupes et des oreilles pointues. Ils sont capricieux et possèdent un sens de l'humour méchant. Les gremlins peuvent irradier une aura Chaotique dans un rayon de 6 m. Dans cette zone si quoi que ce soit peut aller mal à un moment donné, ce sera le cas. Les personnages doivent réussir à chaque round un jet de protection contre les sorts pour éviter l'effet des gremlins.

Les gremlins ne possèdent pas d'autre attaque que leur aura chaotique. Néanmoins toute créature attaquant l'un d'entre eux et manquant sa cible, doit lancer une seconde attaque contre elle-même. Tout personnage lançant un sort au sein de la zone d'effet doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite son sort affecte le gremlin. En cas d'échec, c'est lui-même qui est affecté.

La magie des gremlins affecte généralement les dispositifs mécaniques avant les autres. Une arbalète peut se briser en deux, des boucles de ceintures s'ouvrir, la lame d'une hache se séparer du manche, etc. Les effets exacts de ce pouvoir dépendent de la situation et de l'imagination du MD. En général ils ne sont pas mortels mais cruellement amusants.

Homme-scorpion

Classe d'armure :	1
Dés de vie :	8**
Déplacement :	72 m (24 m)
Attaques :	1 arme / 1 queue
Dégâts :	3-18/1-10 + poison
Nbre rencontré :	1-8 (2-20)
JP comme guerrier :	Guerrier 8
Moral :	10
Type de trésor :	(V), J, K, Mx2
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	1.200

XP avec sorts, par DV :

8***	2.300	11****	4.300
9***	3.000	12*****	5.100
10****	3.700	13*****	6.500

L'homme-scorpion est une combinaison maléfique d'humain et d'arachnide. La partie supérieure du corps est humanoïde, tandis que la partie inférieure est celle d'un grand scorpion (notamment une queue pourvue d'un aiguillon). On peut rencontrer ces monstres sous presque tous les climats, mais essentiellement dans les déserts, les montagnes et les donjons.

Ce guerrier insectoïde manie généralement une longue arme d'hast (dégâts 3-18) mais peut également utiliser un arc long ou toute autre arme disponible. Il lui est également possible de frapper à l'aide de sa queue au poison puissant et redouté. Une victime ainsi touchée reçoit 1-10 points de dégâts et doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine de mourir. Même en cas de réussite, elle est paralysée durant 0-7 rounds (1d8–1). Seules les victimes immunisées contre la paralysie et le poison peuvent ignorer cet effet.

Certains homme-scorpions (1 sur 20) sont des clercs de niveau 8-13 (possédant les dés de vie supplémentaires correspondants). Néanmoins, ces derniers ne se rencontrent généralement qu'au sein de leur tanière.

Malféra

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	9**
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure + spéciales
Dégâts :	1-10/1-10/1-6
Nbre rencontré :	1 (1-2)
JP comme guerrier :	Guerrier 13
Moral :	11
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	2.300

Une malféra est une créature venue de la dimension des cauchemars. Elle possède un large visage ressemblant à celui d'un éléphant, ainsi qu'une courte trompe. La tête est surmontée de grandes cornes. De chaque côté de la trompe, des crocs puissants apparaissent. Le torse est une masse de tentacules gluants. Les bras longs et musclés se terminent par de fortes pinces barbelées. Les pieds sont palmés et pourvus de griffes. Cette créature est d'une noirceur totale, à l'exception des veines et des yeux rouges.

Durant un combat, une malféra attaque à l'aide de ses pinces et de ses crocs. Une victime frappée par les deux pinces est attirée contre le torse de la créature durant le round suivant. Les tentacules se chargent alors de l'immobiliser. Ils sont recouverts d'un limon acide qui inflige 2-12 points de dégâts par round. La victime ne pourra être libérée qu'à la mort de la malféra. De plus le souffle de celle-ci est empoisonné : tout personnage mordu doit lancer un jet de protection contre le poison (à +3) ; un échec entraîne la mort. La malféra est immunisée contre l'acide et ne peut être frappée que par des armes magiques.

Outres ses capacités de combat, une malféra peut détecter les choses invisibles et ouvrir toute porte comme si elle disposait d'un sort d'*ouverture*. Grâce à sa forte constitution et à sa nature grandement magique, elle lance ses jets de protection comme un guerrier de 13e niveau.

Une malféra ne peut faire son apparition en ce bas monde que par l'entremise d'un puissant magicien. Nul ne sait rien de la dimension native des malféras, sinon que l'atmosphère en est empoisonnée et mortelle pour les humains.

Morts-vivants

Les types de morts-vivants pouvant se rencontrer sur la terre ferme sont les goules, les nécrophages, les squelettes et les zombies (règles de Base) ; les apparitions, les momies, les spectres et les vampires (règles Expert) ; les âmes, âmes en peine, âmes errantes, druj, fantômes, odiques, poltergeists, revenants, esprits et visions (règles Compagnon).

Il est également possible de rencontrer des morts-vivants en milieu aquatique. Les goules, nécrophages, squelettes ou zombies marins sont communs. Leur description est la même que celle de leurs contreparties terrestres, plus la vitesse de déplacement à la nage (généralement 6-15 m par round).

Moujine

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	8*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 armes + spéciales
Dégâts :	1-6 ou par type d'arme
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)
JP comme guerrier :	Guerrier 8
Moral :	9
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	1.750

Sous sa forme naturelle, une moujine ressemble à un humain dépourvu de visage. Là où devraient se trouver yeux, nez, bouche, n'existe qu'une peau lisse comme un œuf. La moujine peut néanmoins créer une illusion donnant à son visage l'apparence qu'elle désire. Elle se présente souvent comme un humain typique, hormis lorsqu'elle décide d'attaquer.

Une moujine possède une force colossale qui lui permet de manier toute arme à deux mains (hormis les lances, armes d'hast ou arbalètes) d'une seule main. En combat elle utilise donc une arme dans chaque main. Les deux possèdent des chances de toucher égales. Une moujine peut faire apparaître à volonté son véritable visage. Toute créature possédant 5 dés de vie (niveaux) ou moins, est immédiatement frappée de terreur par ce spectacle et s'enfuit durant 1-3 rounds. Les créatures possédant plus de 5 dés de vie (ou niveaux) doivent réussir un jet de protection contre les baguettes sous peine de s'enfuir pareillement.

Les moujines se joignent souvent à des groupes d'aventuriers, servant de guerriers d'appoint. Il est possible qu'elles servent fidèlement durant une longue période, sans révéler leur véritable identité. Si elles en ont l'occasion, néanmoins, elles détroussent les joueurs le plus possible avant de s'enfuir. Les moujines parlent le commun, la langue de leur race et leur langage d'alignement.

Odique : forme de mort-vivant ; voir *esprit*.

Poltergeist : forme de mort-vivant ; voir entité.

Raie manta

	Normale	*Géante*
Classe d'armure :	6	6
Dés de vie :	4*	10*
Déplacement :	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attaques :	1 queue	1 gifle / 1 queue
Dégâts :	1-8 + paralysie	3-12/2-20 + paralysie
Nbre rencontré :	1-3	1
JP comme guerrier :	Guerrier 2	Guerrier 5
Moral :	7	7
Type de trésor :	Aucun	V
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	125	1.600

Les raies mantas normales peuvent atteindre 2,10 m d'envergure et 3,60 m de long. Leur queue est dotée de nombreux aiguillons acérés et venimeux pouvant paralyser leur victime. Un jet de protection contre le poison réussi annulera cet effet. Lorsqu'une raie est allongée sur le sable au fond de l'océan, elle est totalement invisible.

Les raies mantas géantes peuvent atteindre 22 m de long. Elles sont elles aussi invisibles lorsqu'elles reposent sur le sable. On peut souvent découvrir des trésors en elles car elles se nourrissent du fond des océans. Une raie manta géante peut « gifler » une créature à l'aide de l'une de ses « ailes », infligeant 3-12 points de dégâts.

Requin

Les requins sont de féroces prédateurs. Ils ne possèdent qu'une intelligence minimale et sont donc imprévisibles. Ils peuvent sentir l'odeur du sang jusqu'à 90 m de distance, ce qui les plonge dans une véritable fureur affamée (ils attaquent mais ne font pas de tirage de moral). Leur technique de combat consiste en de longues passes incurvées. On ne trouve des requins qu'en eau salée.

Requin bleu : mesurant 2,40 m de long, un requin bleu commencera par percuter sa victime de plein fouet (jet de protection contre une paralysie durant trois rounds) pour l'assommer. Au round suivant il attaquera alors cette proie, sans défense.

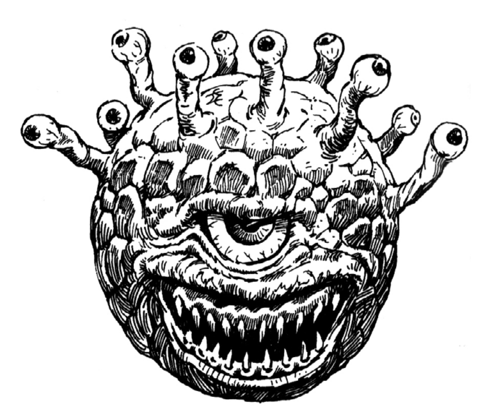
Requin mako : gris-bleu ou bronzés, ils mesurent 3,60 m de long. Les requins makos sont tout à fait imprévisibles ignorant parfois les baigneurs puis les attaquant l'instant d'après sans raison apparente.

Grand requin blanc : gris, mais blancs de ventre, ils mesurent au moins 9 m de long. On sait qu'ils détruisent parfois de petits bateaux.

Requin-garou : il s'agit de tritons ou d'hommes-poissons affligés d'une forme de lycanthropie leur permettant de prendre la forme d'un requin mako chaque fois qu'ils le désirent, à condition que cela soit dans l'obscurité. Les nuits de pleine lune la transformation est obligatoire. Ils perdent alors toute intelligence et deviennent des tueurs assoiffés de sang qui dévastent les océans.

Les seules différences existant entre un requin-mako et un requin-garou sont les suivantes : lorsque son changement est involontaire, le requin-garou est intelligent. Il ne peut d'autre part être frappé que par des armes en argent ou les armes magiques.

Les requins-garous possèdent dans leur tanière un trésor de type C. Ils font leurs jets de protection comme un guerrier de niveau 4 et ont une valeur en XP de 125.



Requin

	Bleu	Mako	Grand requin blanc
Classe d'armure :	4	4	4
Dés de vie :	2*	4	8
Déplacement :	54 m (18 m)	54 m (18 m)	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégâts :	2-8	2-12	2-20
Nbre rencontré :	0 (3-18)	0 (2-12)	0 (1-4)
JP comme guerrier :	Guerrier 1	Guerrier 2	Guerrier 4
Moral :	7	7	7
Type de trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	25	75	650

Revenant : forme de mort-vivant ; voir *âme*.

Singe des neiges

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	3+1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 massue / 1 étreinte
Dégâts :	1-6/2-12
Nbre rencontré :	0 (2-20)
JP comme guerrier :	Guerrier 3
Moral :	7 (11)
Type de trésor :	K
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	50

Les singes des neiges sont des créatures courtaudes, proches des babouins, recouvertes d'une fourrure blanche hirsute. Ils sont assez intelligents et fabriquent souvent des outils simples, comme des massues ou des os aiguisés. Ils ne peuvent néanmoins pas appréhender des concepts plus complexes, comme l'usage de l'arc.

Un singe des neiges utilise un bras pour attaquer à l'aide d'une arme et tente d'étreindre sa victime avec le second. Sa force étant colossale, toute créature prise dans l'étreinte reçoit 2-12 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Le singe maintiendra sa prise jusqu'à ce qu'il meure ou que son moral le trahisse.

Quoique généralement reclus, le singe des neiges est malin et cruel, tentant de prendre ses victimes dans une embuscade chaque fois que cela est possible. S'il est pris au piège ou acculé, il se bat férocement (utiliser alors le moral inscrit entre parenthèses). Bien qu'ils ne puissent émettre de sons intelligibles, les singes des neiges communiquent entre eux grâce à un système de gestes complexes. Ils peuvent également se laisser des messages en utilisant des empilements de pierres ou de boules de neiges. Ils vivent dans les hautes montagnes et les landes gelées.

Spectateur

Classe d'armure :	0/2/7
Dés de vie :	11***** (voir ci-dessous)
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaques :	1 morsure + spéciales
Dégâts :	2-16 + spéciaux
Nbre rencontré :	1 (0)
JP comme guerrier :	Magicien 11
Moral :	12
Type de trésor :	L, N, O
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5.100

Un spectateur (aussi appelé « sphère aux yeux multiples » ou « œil tyrannique ») se présente comme une grosse boule flottante (d'environ 1,20 m de diamètre), couverte d'une épaisse carapace de plaques. Le sommet du spectateur est pourvu de dix petits yeux, pédonculés, chacun possédant son propre pouvoir magique. Un gros œil central se trouve sur la face avant du corps, au-dessus d'une bouche dentée.

Un spectateur se déplace par *vol* magique lent, ne pouvant être *dissipé*. Il parle la plupart des langues existantes et est doué d'une intelligence remarquable. Il est par ailleurs cruel et cupide ! On le trouve généralement seul quoique parfois (5 %) accompagné de 1-6 jeunes (chacun possédant 1/10 des dés de vie et de la portée des yeux ; dommages dus à la morsure : 1-4).

L'œil frontal du spectateur projette toujours un rayon anti-magique, qui annule temporairement toute magie se trouvant face à lui, jusqu'à une distance de 18 m. Les armes magiques utilisées au sein du rayon sont considérées comme normales. Les sorts lancés dans cette zone sont immédiatement annulés ; les sorts lancés hors de la zone sont annulés lorsque leur effet y parvient. Un spectateur se tournera généralement vers tout personnage entamant une incantation, détruisant l'effet du sort.

Les armes les objets magiques fonctionnent normalement lorsqu'ils sont sortis de la zone d'anti-magie. Les sorts à effet durable existant s'appliqueront à nouveau dès que le rayon sera dirigé dans une autre direction. Le rayon ne peut viser au-dessus de la créature ou sous elle, mais directement devant elle. Puisqu'il affecte toutes les formes de magie, y compris les pouvoirs des petits yeux, ces derniers ne peuvent être utilisés sur des cibles se trouvant dans la zone d'anti-magie.

Lorsqu'un spectateur est attaqué à l'aide d'une arme, le joueur doit déclarer ce que vise son personnage – le corps, le gros œil ou un pédoncule. Chacune de ces cibles possèdent ses propres points de vie et sa classe d'Armure.

Le corps est CA 0 et possède 50 pv.

L'œil frontal est CA 2 et possède 20 pv.

Un pédoncule n'est que CA 7 mais peut supporter 12 points de dégâts. Les dégâts infligés aux petits yeux ne sont pas comptabilisés dans les points de vie permettant de tuer la créature.

Petits yeux et pédoncules : si une attaque visant un pédoncule est réussie, le MD doit tirer au hasard celui des petits yeux qui a été touché. Un pédoncule « tué » a été tranché.

S'il n'est qu'endommagé, il n'entrave en rien le fonctionnement du petit œil. Les yeux perdus repoussent en 2-8 jours ; les pédoncules partiellement endommagés se régénèrent au rythme de 1 point par jour.

Seuls 4 petits yeux peuvent viser dans la même direction au même moment ; il leur est impossible de voir la zone se trouvant juste sous le corps. Chaque pédoncule peut lancer une fois par round un rayon ayant un effet similaire à un sort. Les références de pages sont indiquées pour que le MD puisse se référer à la description complète des sorts ; les effets inversés sont signalés par une astérisque :

Œil n°1 : *charme-personne* (portée 36 m ; Règles de Base, p. 39).

Œil n°2 : *charme-monstre* (portée 36 m ; Règles Expert, p. 13).

Œil n°3 : *sommeil* (portée 72 m ; Règle de Base, p.40).

Œil n°4 : *télékinésie* (portée 36 m, 5.000 po de poids maximum).

Œil n°5 : *transmutation de la chair en pierre* (portée 36 m ; Règles Expert, p.17).

Œil n°6 : *désintégration* (portée 20 m ; Règles Expert, p.16).

Œil n°7 : *épouvante* (portée 36 m ; Règles Expert, p.5).

Œil n°8 : *ralentissement* (portée 72 m ; Règles Expert, p.13).

Œil n°9 : *blessure majeure* (portée 18 m ; Règle Expert, p.8).

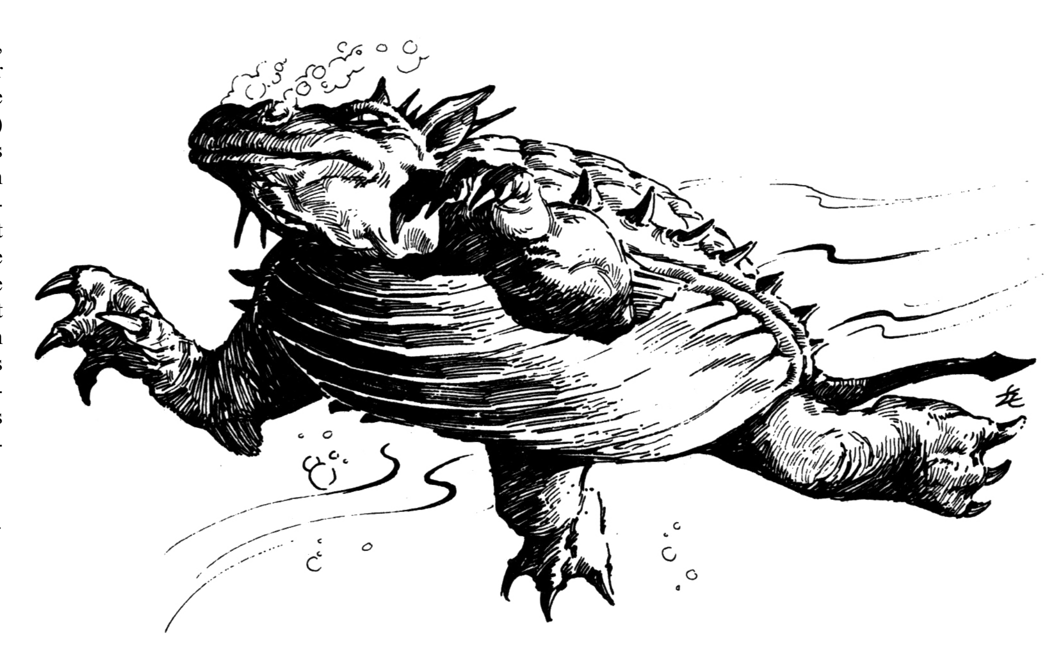
Œil n°10 : *incantation mortelle* (portée 72 m ; Règles Expert, p.7).

Spore explosive

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	1* (1 pv)
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaques :	1
Dégâts :	Maladie
Nbre rencontré :	1-3 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 1
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	13

Les spores explosives ressemblent tellement à des spectateurs qu'on les confond généralement (90 %) avec eux ; pourtant leurs yeux et leur

bouche sont inoffensifs. À une distance de 3 m, un personnage a 25 % de chances de remarquer la différence. Endommagée d'une quelconque manière, la spore explose, infligeant 6-36 (6d6) points de dégâts à toute créature se trouvant dans un rayon de 6 m. Chaque victime doit lancer un jet de protection contre les baguettes. Une réussite signifie que seule la moitié des dégâts est reçue. Lorsqu'on s'approche d'elle, la créature peut sécréter un jet de spores dans un volume de 6 m x 6 m x 6 m devant elle. Toute victime doit lancer un jet de protection contre le poison ; en cas d'échec, les spores pénètrent dans son corps et s'y développent en 1-6 spores explosives, causant la mort dans un délai de 24 heures, à moins qu'un sort de *guérison des maladies* ne soit employé.



Tortue Dragon

Classe d'armure :	–2
Dés de vie :	30*
Déplacement :	9 m (3 m)
en nageant :	27 m (9 m)
Attaques :	2 griffes / 1 morsure
Dégâts :	1-8/1-8/10-60
Nbre rencontré :	0 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 15
Moral :	10
Type de trésor :	H
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	9.000

Les tortues dragons sont le résultat hybride de l'accouplement d'un dragon et d'une tortue géante. Elles possèdent la tête, les membres et la queue d'un grand dragon ainsi que la carapace épaisse d'une tortue. Ces créatures vivent dans les profondeurs des grands océans ou des mers, ne faisant surface ou ne s'approchant des terres que rarement. Les tortues-dragons sont si grandes que des marins ont parfois débarqué sur la carapace de l'un de ces monstres qui flottait à la surface de l'eau, croyant qu'il s'agissait d'une petite île.

Une tortue-dragon peut utiliser son souffle de la même façon qu'un dragon. Elle souffle un nuage de vapeur mesurant 15 m de long pour 12 m de large. Cette attaque inflige des dégâts équivalents à ceux d'un souffle de dragon – à savoir le nombre de points de vie que possède à cet instant la tortue-dragon.

Ces monstres occupent de grandes cavernes au fond des océans les plus profonds ; ils conservent là le trésor des bateaux coulés. Parfois ils font surface sous des vaisseaux, tentant de les faire chavirer pour en dévorer les occupants.

Note : les tortues-dragons sont des créatures extrêmement puissantes ne devant être utilisées que lorsque les personnages sont de très haut niveau.

Vision : forme de mort-vivant ; voir *âme*.

Liste des monstres, deuxième partie :

Autres plans

de basilic à serviteur aérien

Un élémental peut recevoir de certaines formes d'attaques des dégâts normaux, doublés ou diminués de moitié.

Reportez-vous à la page 20 pour trouver des notes concernant les effets des sorts sur les plans élémentaires. Lorsque des dégâts doublés sont infligés, l'élémental bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour ne recevoir que des dégâts normaux .

Type d'élémental	Dégâts doubles infligés par :	Dégâts normaux infligés par :	Dégâts minimum infligés par :
Air	Terre	Air, feu	Eau
Terre	Feu	Terre, Eau	Air
Feu	Eau	Feu, air	Terre
Eau	Air	Eau, terre	Feu

Note : la plupart des créatures natives des autres plans ne possèdent pas de trésors normaux, mais peuvent en détenir l'équivalent en matériaux venant de leur plan. Par exemple, sur le plan élémentaire de l'eau, des gemmes de valeur pourront apparaître sous la forme de morceaux de glace colorés. Lorsque le type de trésor indiqué est « spécial », le MD peut utiliser le type désiré, modifiant les trésors en fonction du plan.

Basilic

Les basilics sont natifs du plan primaire, tout autant que de leur propre plan ; le *plan élémentaire de la terre*. Les détails donnés dans le livret des règles Expert s'appliquent aux deux plans.

Sur le plan de la terre un basilic n'est qu'une créature faite de roche, possédant une forme de lézard. Son regard qui possède une portée de 27 m *ralentit* les créatures faites de terre (comme l'inverse du sort de magicien, *rapidité*) durent 1-6 rounds (pas de jet de protection). Il peut également pétrifier les créatures n'étant pas faites de terre (jet de protection autorisé). Un basilic peut se frayer un chemin au travers d'une roche très dense à la vitesse de 54 m (18 m). Généralement ces monstres évitent tout contact avec d'autres formes de vie.

Chasseur invisible (sshai)

La race des « chasseurs invisibles » (terme humain) vit sur le *plan élémentaire de l'air*. Eux-mêmes se donnent le nom de « sshai ». Tous les détails donnés dans les Règles Expert (en page 50) s'appliquent sur les deux plans, bien qu'ils soient beaucoup plus rapides sur leur plan d'origine : 108 m (36 m).

Sur le plan de l'air les chasseurs invisibles se comportent presque à la manière des imitateurs parfaits ; ils peuvent utiliser l'*ESP* à volonté et adopter la plupart des formes natives de leur plan. On les rencontre généralement sous l'apparence de djinns, d'élémentaux de l'air ou de haoou (ser-

viteur aérien). Leur forme réelle est pratiquement identique à celle d'un élémental de l'air, quoique cette dernière race puisse les distinguer. Les Sshai sont généralement engagés comme espions ou gardiens par les djinns et les haoou.

Les sshai peuvent posséder de 1 à 12 dés de vie, quoique tous doivent être d'une taille comparable à celle des humains, sous leur forme réelle. Ils préfèrent la négociation au combat et possèdent peu d'ennemis. Ils craignent et attaquent toutes les créatures faites de terre.

Cockatrice

Les cockatrices sont natifs à la fois du plan primaire et du *plan élémentaire de la terre* dont ils sont originaires. Les détails donnés dans le livret des règles Expert (en page 51) s'appliquent toujours aux cockatrices rencontrés sur le Plan Primaire.

Sur le plan de la terre, un cockatrice se présente sous la forme d'une créature ressemblant à un oiseau, de 30 cm de long, faite de terre meuble. Il est pratiquement inoffensif, ne pouvant infliger que 1 pv par coup de bec. Son toucher reste néanmoins capable de pétrifier une créature n'étant pas faite de terre (jet de protection autorisé).

Caractéristiques sur le plan élémentaire :

CA 6, DV 1+1, DE 72 m (24 m), NR 1-20 (2-40), JP G1, Mo 7, TT spécial, AL N, XP 15.

Cristax

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	9*
Déplacement :	72 m (24 m)
Attaques :	3 épines
Dégâts :	1-12/1-12/1-12
Nbre rencontré :	1-6 (10-1,000)
JP comme guerrier :	Elfe 9
Moral :	9
Type de trésor :	Spécial
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	1.600

Les cristax sont des êtres intelligents, faits de roche cristalline. Ils sont natifs du Plan élémentaire de la terre.

Un cristax se présente sous forme de 12 épines de cristal doré, toutes pointées vers l'extérieur à partir d'un point central. Il est immunisé contre le poison, les armes normales, tous les sorts de 1er et de 2e niveau, et toutes les attaques basées sur l'air. Un cristax peut *détecter l'invisibilité* à volonté, et utiliser *détection de la magie*, *dissipation de la magie*, *rapidité, transmutation de l'air en terre* 3 fois par jour (comme si le sort était lancé par un magicien de 9e niveau). Le cristax peut communiquer par *télépathie* (36 m de portée) ou par messages écrits si le contact mental n'apporte que peu de réactions.

Un cristax attaque en chargeant ses adversaires à l'aide de ses épines. Il peut le faire 3 fois par round.

Les cristax sont organisés en une société complexe et importante au sein de leurs propres royaumes, vivant en paix et en bon voisinage avec les élémentaux de la terre. Ils accueillent avec joie les visiteurs, sont enchantés d'acquérir de nouvelles connaissances. Ils craignent les hordes et leurs livrent une guerre sans merci, cherchant à unifier toutes les autres créatures contre cet ennemi commun. Bien qu'ils ne les rencontrent que rarement, les cristax sont aussi ennemis des hydrax. Ils craignent et attaquent les créatures faites d'eau.

Djinn, mineur

Les informations supplémentaires suivantes s'appliquent aux djinns rencontrés sur leur propre plan, le plan élémentaire de l'air. Les détails donnés dans le livret des règles Expert (page 52) s'appliquent toujours lorsque la rencontre s'effectue sur le plan primaire.

Généralement un djinn est invisible. Sa forme est celle d'un nuage multicolore, opaque et changeant. Il est immunisé contre les armes normales, tous les sorts de 1er niveau ainsi que la totalité des attaques basées sur l'eau. Un djinn peut *détecter l'invisibilité* à volonté (dans un rayon de 36 m).

Caractéristiques sur le plan élémentaire :

CA 3, DV 7+1, DE 72 m (24 m), N.AT 1 poing ou spécial, D 2-16 ou spécial, NR 1-4 (1-100), JP G14, Mo 9, TT spécial, AL C, XP 1.025.

Les djinns sont fondamentalement bienveillants quoique leur conduite soit extrêmement Chaotique. Leur empire est réputé pour son absence de lois. Les djinns et les élémentaux de l'air sont généralement en paix, quoique des querelles ou des combats occasionnels puissent se produire. Leurs ennemis sont les haoou et les éfrits. Ils craignent et attaquent les créatures faites de terre.

Djinn, majeur* (pacha)

Classe d'armure :	–2
Dés de vie :	15***
Déplacement :	36 m (12 m)
en vol :	108 m (36 m)
Attaques :	2 poings
	ou 1 tourbillon
Dégâts :	3-30/3-30 ou
	3-36 + spécial
Nbre rencontré :	1 (1)
JP comme guerrier :	Magicien 30
Moral :	11
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	4.200

Sur le plan élémentaire de l'air on connaît les souverains des djinns sous le nom de pachas. Ils se présentent sous la forme d'un djinn normal de très grande taille (4,50 m). Un pacha ne peut être blessé par une arme au bonus inférieur à +2. Il se régénère à la vitesse de 3 points par round.

Un pacha possède tous les pouvoirs d'un djinn normal (Livret des règles Expert, page 52) et peut les utiliser aussi souvent qu'il le désire, au rythme de 1 par round.

Il dispose aussi de pouvoirs spéciaux utilisables 1 fois par jour : réaliser le *souhait* de quelqu'un, lancer *nuage létal*, *transmutation de l'eau en gaz*, ou *contrôle du climat*.

Le tourbillon d'un pacha mesure 36 m de haut, 12 m de diamètre au sommet et 3 m de diamètre à la base. Il peut se déplacer à la vitesse de 72 m (24 m). Contrairement aux djinns normaux, un pacha peut prendre ou quitter sa forme de tourbillon en seulement 1 round. Cette forme inflige 6-36 points de dégâts à toute créature se trouvant sur son chemin et abat toute victime possédant moins de 5 DV à moins que celle-ci ne réussisse un jet de protection contre les rayons mortels.

Ces nobles créatures peuvent voler en emportant jusqu'à 20.000 po de poids sans se fatiguer ; le double en marchant.

Il est impossible d'invoquer un pacha par un sort ; très peu d'objets magiques les influencent. Ils n'apparaissent généralement sur le plan primaire que pour répondre aux cris d'un djinn maltraité.

Éfrit, mineur

Les détails complémentaires suivants s'appliquent aux éfrits rencontrés sur leur propre plan, le plan élémentaire du feu. Les détails donnés dans le livret des règles Expert (page 52) s'appliquent toujours si la rencontre s'effectue sur le plan primaire.

Généralement un éfrit est invisible. Il se présente sous la forme d'une masse de flammes mouvante. Il est immunisé contre les armes normales, tous les sorts de 1er niveau et toutes les attaques basées sur la terre. Un éfrit peut détecter l'invisibilité à volonté, dans un rayon de 36 m.

Caractéristiques sur le plan élémentaire :

CA 1, DV 10*, DE 72 m (24 m), AT 1 poing ou spécial, D 2-16 ou spécial, NR 1-4 (1 100), JP G15, Mo 8, TT spécial, AL C, XP 1,600.

Les éfrits sont irritables et souvent malfaisants. Ils sont généralement en paix avec les élémentaux du feu bien qu'ils leur aient fait autrefois la guerre et leur cherchent encore querelle à l'occasion. Leurs ennemis sont les hélions et les djinns ; ils craignent et attaquent les créatures faites d'eau.

Éfrit majeur (émir)

Classe d'armure :	–2
Dés de vie :	20***
Déplacement :	36 m (12 m)
en vol :	108 m (36 m)
Attaques :	2 poings
Dégâts :	3-30/3-30
Nbre rencontré :	1 (1)
JP comme guerrier :	Magicien 36
Moral :	11
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5.450

Sur le plan élémentaire du feu, les souverains des éfrits sont connus sous le nom d'émirs. Ils se présentent sous la forme d'éfrits de très grande taille (4,50 à 9 m de haut). Un émir ne peut être affecté par des armes au bonus inférieur à +2. Ils se régénèrent au rythme de 2 points par round.

Un émir possède les pouvoirs des éfrits normaux (livret des règles Expert, page 52) et peuvent les utiliser à volonté, une fois par round. En un round, il lui est aussi possible de pénétrer dans le plan éthéré ou de quitter celui-ci.

Ses pouvoirs spéciaux, utilisables 1 fois par

jour, sont les suivants : réaliser le *souhait* de quelqu'un, lancer les sorts de *boule de feu*, *transmutation de la terre en flammes*, ou *nuage explosif* (comme un magicien de 20e niveau).

Le pilier de feu d'un émir enflamme tous les objets combustibles dans un rayon de 4,50 m et ajoute un bonus de 2-16 points aux attaques des deux poings. L'émir peut conserver cette forme sans limitations.

Ces nobles créatures peuvent voler en emportant un maximum de 25.000 po de poids sans se fatiguer, ou deux fois plus en marchant.

Les émirs ne peuvent être invoqués par des sorts et ne sont affectés que par très peu d'objets magiques. Ils n'apparaissent généralement sur le plan primaire qu'en réponse aux suppliques d'un éfrit maltraité.

Elémental

Classe d'armure :	5 ou mieux (ci-dessous)
Dés de vie :	1* ou plus (ci-dessous)
Déplacement :	108 m (36 m)
Attaques :	1
Dégâts :	Selon la taille (ci-dessous)
Nbre rencontré :	1-6 (1-100)
JP comme guerrier :	Guerrier de même niveau
Moral :	9
Type de trésor :	Variable
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	Variable

Les caractéristiques ci-dessus ne s'appliquent qu'aux élémentaux rencontrés sur leur propre plan d'existence. Sur le plan primaire leurs capacités sont très limitées (Livret des règles Expert, page 52).

L'astérisque (pour le calcul des XP) ne s'applique qu'aux élémentaux rencontrés sur leur propre plan.

Les élémentaux sont la forme de vie dominante des plans élémentaires et se dénomment eux-mêmes « le peuple ». Leur taille peut varier de 1 à 32 DV ; leurs souverains sont encore plus grands (50 DV au moins, parfois plus de 100).

Leur système de gouvernement est similaire à celui des domaines humains (quoique d'autres traits ne soient pas communs).

La forme normale d'un élémental se présente comme une masse informe pouvant créer des « bras » selon ses besoins, 1 par DV maximum, mais ne pouvant porter qu'un coup par round. La forme matérielle d'un élémental est maintenue en cohésion par sa force vitale. Plus l'élémental est jeune, moins il peut maintenir de matière en cohésion. Ainsi donc le vieillissement accroît la taille d'un élémental. Ceux-ci possèdent une espérance de vie de 30 à 35 DV.

Les petits élémentaux sont créés par scissiparité. Le « parent » élémental se divise alors en un nombre de parties égal à son nombre de dés de vie ; chaque nouvel élémental possède 1 DV. Ce procédé n'arrive que peu fréquemment et les élémentaux n'en ont jamais révélé les détails à quiconque.

Les élémentaux se méfient généralement des créatures venues du plan primaire (pénalité de –1 sur tous les tirages de réaction). Ils reconnaissent de tels visiteurs à l'odeur. Ils apprécient par contre que des visiteurs apparaissent sous forme élémentaire (bonus de +1 aux réactions, au lieu d'une pénalité de –1).

Quoi qu'il arrive ils n'attaqueront ni n'aideront généralement pas leurs visiteurs sauf en des circonstances particulières. Bien que la plupart d'entre eux soient Neutres, il existe des élémentaux Loyaux (souverains) et Chaotiques (renégats). Certains sont même bons ou mauvais.

Les élémentaux peuplent des villes et des cités sur leur propre planète. Celles-ci, de même que tous les matériaux de construction, sont faits de pure matière élémentaire, sous forme gazeuse, liquide ou solide. Dans l'univers de son propre plan, chaque race d'élémentaux occupe des milliers de planètes.

Les races élémentales sont bien plus anciennes que l'humanité et, de bien des façons, plus civilisées. Elles possèdent des formes d'arts pour les six sens.

Certains élémentaux deviennent clercs ou magiciens, de la même manière que les humains, ou presque. Néanmoins, avant de pouvoir acquérir ces connaissances, un élémental doit avoir atteint l'âge adulte de 9 DV, ou plus. La plupart des sorts qu'ils utilisent sont entièrement différents de ceux des humains ; plusieurs ne sont d'ailleurs pas utilisables par ces derniers, honnis sous forme élémentaire.

Dés de vie	Classe d'armure	Dégâts	Dés de vie	Classe d'armure	Dégâts
1-2	5	1-2	17-18	–3	3-30
3-4	4	1-4	19-20	–4	4-32
5-6	3	1-6	21-22	–5	5-40
7-8	2	1-8	23-24	–6	6-48
9-10	1	2-12	25-26	–7	7-56
11-12	0	2-16	27-28	–8	8-64
13-14	–1	2-20	29-30	–9	9-72
15-16	–2	3-24	31-32	–10	10-80

Émir : voir *éfrit majeur*.

Gorgone

Les gorgones sont natives du plan primaire ainsi que de leur propre plan d'origine, le plan élémentaire de la terre. La plupart des détails donnés dans le livret des règles Expert (page 55) s'appliquent aux gorgones rencontrées sur les deux plans.

Caractéristiques sur le plan élémentaire : DV 4, NA 1 corne, D 1-4, NR 1-8 (3-36), JP G4, Mo 5, TT aucun, AL N, XP 75.

Sur le plan de la terre, une gorgone n'est qu'un animal de troupeau, élevée par les créatures des hordes pour son lait (quoique ce fluide soit huileux et amer pour le goût humain) ou sa viande. Son souffle peut toujours pétrifier les créatures n'étant plus faites de terre (jet de protection autorisé).

Hélion

Classe d'armure :	1
Dés de vie :	9*
Déplacement :	27 m (9 m)
en vol :	72 m (24 m)
Attaques :	1 étreinte
Dégâts :	Voir ci-dessous
Nbre rencontré :	1-4 (2-40)
JP comme guerrier :	Guerrier 9
Moral :	9
Type de trésor :	Spécial
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	1,600

Les hélions sont des créatures de taille géante, intelligentes, faites de feu. Elles sont natives du plan élémentaire du feu et on les rencontre rarement ailleurs. Les hélions sont extrêmement bons et réprouvent la violence.

Un hélion apparaît sous la forme d'un anneau de flammes de 6 m de diamètre. Il est immunisé contre le poison, les armes normales, tous les sorts de 1er et de 2e niveau, et toutes les attaques basées sur la terre.

Un hélion peut *détecter l'invisibilité* à volonté, utiliser *détection de la magie, dissipation de la magie, mur de feu* et *transmutation de la terre en feu* 3 fois par jour. Il peut aussi contrôler totalement le feu, le faisant passer sous forme solide, liquide ou gazeuse (les créatures faites de feu bénéficient d'un jet de protection).

Le hélion attaque en formant un anneau autour de sa victime. Si le dé de toucher indique un succès, il s'enroule autour d'elle, qui devient incapable de bouger. Le hélion peut alors infliger 2-16 points de dégâts par round par simple étreinte. Il tente néanmoins rarement de tuer ses adversaires, préférant négocier une paix. S'il est attaqué, il ne s'en défendra pas moins.

Les hélions sont de célèbres philosophes et négociateurs. Leurs ennemis sont les éfrits et les haoou. Ils craignent et attaquent les créatures faites d'eau.

Les frères du soleil (module X2) sont de lointains parents des hélions, demeurant sur le plan primaire.

Horde

Classe d'armure :	3
Dés de vie :	3* à 21*
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure ou spécial
Dégâts :	Variable selon les dés de vie
Nbre rencontré :	2-8 (10-1000)
JP comme guerrier :	Voir ci-dessous
Moral :	12
Type de trésor :	Spécial
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	Variable selon les dés de vie

Dés de vie	Dégâts de la morsure	XP
3*	1-6	50
4*	1-6	125
5*	1-8	300
6*	1-8	500
7*	1-10	850
8*	1-10	1.200
9*	2-12	1.600
10*	2-12	1.750
11*-12*	2-16	1.900
13*-16*	3-18	2.300
17*-20*	4-24	3.130
21*	5-30	4.500

Les « hordes » sont des formes vitales natives du plan élémentaire de la terre. Chaque forme vitale distincte possède des centaines de corps séparés, ayant la forme d'insecte. La taille de ces corps varie de 90 cm à 6,50 mètres ; la longueur (en pieds) correspond au nombre de dés de vie. Les détails des corps individuels sont donnés plus haut.

Une force vitale de horde peut contrôler jusqu'à 1.000 dés de vie de corps. Des corps de remplacement pourront être créés à la vitesse de 1 dé de vie par tour. Contrairement à ce qui se passe chez les insectes, il n'existe pas « de reine » ; la force vitale est étendue largement et occupe de façon égale tous les corps. Elle ne peut les contrôler que dans un volume de 160 km de côté. Tout corps sortant de cette zone devient une chose sans âme, et meurt en 1-10 jours. Chaque planète composant le territoire des hordes est occupée par 1-100 forces vitales.

Chaque force vitale distincte possède son propre nom. Tous les corps la composant répondront au même nom, ce qui peut engendrer la confusion lorsqu'on discute avec une horde. La créature elle-même ne peut mourir que si *tous* ses corps sont détruits.

Les hordes ne considèrent pas les autres formes de vie comme intelligentes. Lorsqu'elles ont besoin d'espace, elles tentent simplement de prendre celui-ci, sans considération aucune pour les autres créatures ; on les considère donc comme mauvaises. Les hordes luttent souvent les unes contre les autres dans cette guerre de l'espace vital.

Les hordes peuvent utiliser l'*ESP* ou la *télékinésie* (jusqu'à 20.000 po) aussi souvent qu'elles le désirent, au rythme de 1 fois par round. Elles communiquent par *télépathie*, parlant directement à l'esprit des autres. Incroyablement intelligentes, elles peuvent tenir des dizaines de conversations en même temps.

Toute horde est très loyale et toujours dangereuse. Pour atteindre son but, une horde sacrifiera autant de corps que nécessaire. Le moral d'un corps est donc de 12. Cette créature est immunisée contre tous les effets mentaux (*charme, paralysie, sommeil*, etc.) mais les corps sont sujets aux coups et aux attaques causant des dégâts sous la plupart de leurs formes.

Ayant peu de considération pour ses corps, une horde ne se préoccupe généralement pas de les sauver : en termes de jeu, elle manque simplement volontairement tous ses jets de protection. Néanmoins si 10 % ou plus des corps d'une horde sont détruits par une seule activité (rencontre avec des ennemis, par exemple), la créature résoudra le problème pacifiquement (négociations, rencontres évitées, etc.) ou bien appellera d'autres hordes à la rescousse.

Les ennemis des hordes sont les cristax et les ondines. Elles craignent et attaquent les créatures faîtes de feu.

Hydrax*

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	5** à 12**
Déplacement :	18 m (6 m)
en nageant :	54 m (18 m)
Attaques :	2 pinces ou spéciales
Dégâts :	1-10/1-10 ou voir ci-dessous
Nbre rencontré :	1 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier niveau double
Moral :	9
Type de trésor :	Spécial
Alignement :	Loyal
Valeur en XP : par DV	Variable

Les hydrax sont des créatures intelligentes, ressemblant à des crabes fait de glace. Ils sont natifs du plan élémentaire de l'eau. On ne les trouve presque jamais sur le plan primaire. Quoique les hydrax aient une conduite loyale, la plupart d'entre eux sont mauvais.

Un hydrax possède 6 pattes et 3 pinces, positionnées régulièrement autour d'un corps de crabe. Il est immunisé contre les armes normales, tous les sorts de 1er et de 2e niveau, ainsi que toutes les attaques basées sur le feu. Un hydrax peut d*étecter l'invisibilité à volonté*, et lancer *détection de la magie, toile d'araignée, dissipation de la magie, mur/tempête de glace* et *transmutation de l'eau en glace* 3 fois par jour (comme un magicien de 9e niveau).

Les hydrax utilisent des outils faits de glace et construisent cités et appareils de toutes sortes. Ils ont pour ennemis les ondines et les cristax. Ils craignent et attaquent les créatures faites d'air.

Méduse

Les méduses sont natives de leur plan d'origine, le plan élémentaire de la terre, ainsi que du plan primaire. Les détails donnés dans les règles de Base (livret du Maître du Donjon, page 38) s'appliquent toujours aux méduses rencontrées sur le plan primaire.

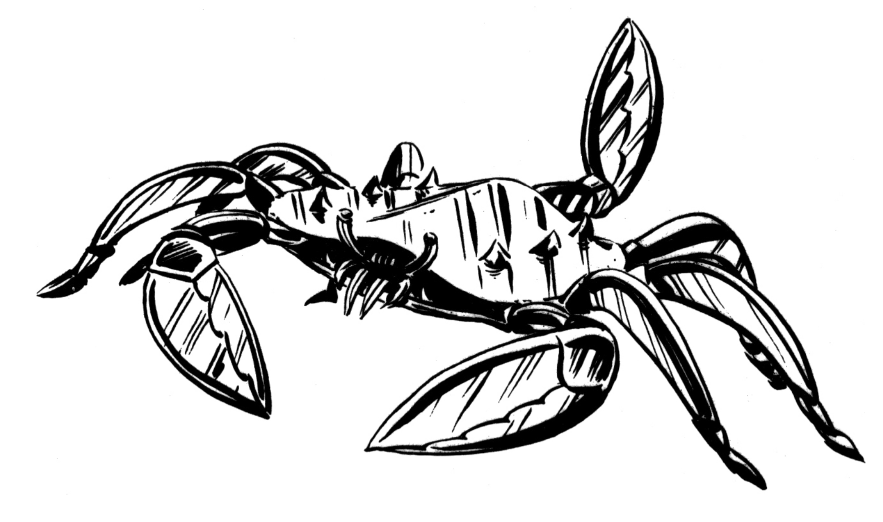
Sur le plan de la terre, une méduse se présente sous la forme d'une horrible masse de tentacules grouillants, de 3 m de long, rattachée à un petit corps sphérique couvert de protubérances. Plusieurs yeux sortent également de ce dernier, au bout de pédoncules de 30 cm ; la bouche est garnie de dents nombreuses. Les tentacules sont utilisés à la fois pour les déplacements (54 m par tour) et pour le combat. La méduse peut attaquer à l'aide de 10 tentacules par round ; chaque toucher réussi entraîne un jet de protection contre la *paralysie* (laquelle dure 2-8 rounds en cas d'échec). Une victime paralysée est attirée jusqu'à la bouche et mordue – 2-16 points de dégâts par round. Aucun dé de toucher n'est nécessaire quand la victime est paralysée.

Caractéristiques sur le plan élémentaire :
CA 4, DV 8** ; DE 54 m (18 m), NA : 1-4, JP G4, Mo 9, TT (V)F, AL C, XP 1.750.

Ondine

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	8***
Déplacement :	27 m (9 m)
en nageant :	72 m (24 m)
Attaques :	1 poing ou 1 anneau
Dégâts :	2-16 ou 1-10
Nbre rencontré :	1 (1)
JP comme guerrier :	Guerrier 16
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	2.300

Une ondine est une intelligente créature faite d'eau. Elles sont fort rares, même sur le plan



élémentaire de l'eau, leur patrie, et on ne les rencontre presque jamais sur le plan primaire. Les ondines ont une conduite Chaotique mais (tout comme des djinns) ont de fort bonnes intentions et méprisent le mal.

Sur son plan natal, une ondine ressemble généralement à un serpent transparent, dépourvu de traits. Elle peut aisément changer de forme, utilisant parfois de nombreux tentacules pour manipuler des objets. Une fois par tour, elle peut prendre la forme d'un anneau tournant qui nage à la vitesse de 144 m (48 m) durant un maximum de 10 rounds.

Les ondines sont immunisées contre le poison, les armes normales, tous les sorts de 1[er] et de 2[e] niveau, et toutes les attaques basées sur le feu. Une ondine peut *détecter l'invisibilité* à volonté, et utiliser *détection de la magie, toile d'araignée, dissipation de la magie, mur/tempête de glace* et *transmutation du feu en glace* 3 fois par jour (comme si elle était un magicien de 9[e] niveau). La *toile d'araignée* d'une ondine est faite de torons de glace, produisant les effets habituels ; en revanche le feu se contente de faire fondre la toile plutôt que de la brûler et les victimes emprisonnées ne reçoivent aucun dégât de cette fonte.

Une ondine peut attaquer avec 1 poing (extension en forme de bras) par round. En cas de succès, elle peut choisir de s'enrouler autour de son adversaire, lui infligeant 1-10 points de dégâts automatiques dans son étreinte. Une ondine peut s'enrouler autour de toute créature de taille géante ou moins ; la victime ne peut bouger, ni attaquer ou se concentrer.

Sur le plan primaire, une ondine est identique à un élémental d'eau. Dans l'eau elle est invisible et se régénère au rythme de 3 points par round. Hors de l'eau, par contre, elle ne se régénère pas, recevant au contraire 1 point de dégâts par round, à cause de la déshydratation. Une ondine n'est pas limitée de la même manière qu'un élémental. Un sort de *protection contre le mal* ne l'arrête pas ; elle n'est pas tenue de rester à moins de 18 m de l'eau.

Les ondines vivent bien loin des territoires des élémentaux d'eau mais leur rendent parfois visite. Elles ont pour ennemis les hydrax et les hordes. Elles craignent et attaquent les créatures faites d'air.

Pacha ; voir *djinn majeur*.

Plasme

	Normal	*Géant*
Classe d'armure :	0	–4
Dés de vie :	6*	12*
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaques :	2 pinces	2 pinces
Dégâts :	2-12/2-12	2-12/2-12
Nbre rencontré :	1-10	1-4
JP comme guerrier :	Guerrier 6	Guerrier 12
Moral :	9	11
Type de trésor :	Spécial	Spécial
Alignement :	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	500	1.900

Un plasme ressemble à un squelette humain, ou de taille géante, fait de matière élémentaire. Il existe quatre types de plasmes, un pour chaque élément. Ils se composent d'un mélange de matière élémentaire et d'ectoplasme (éther solidifié). Ils ne peuvent vivre que dans le plan éthéré. On les rencontre parfois au sein d'un trou-de-ver. Sur tous les Plans (hormis le plan éthéré) un plasme perd immédiatement 1 DV par round, par *perte d'énergie* ; mort, il disparaît.

Un plasme se nourrit de son élément ; ce procédé lui permet de se régénérer au rythme de 1 point par round. Toute attaque magique basée sur son propre élément permettra au plasme de gagner des dés et des points de vie. *Exemple :* une *boule de feu* lancée par un magicien de 9[e] niveau sur un plasme de feu permettrait à celui-ci de gagner aussitôt 9 dés de vie (9-72 points de vie).

Les plasmes sont immunisés contre le poison et les armes normales. Les armes magiques ne leurs infligent que des dégâts légers. Chaque coup donné par une arme magique n'inflige que les dégâts magiques (les plus de l'arme), ignorant les dégâts normaux et les bonus de force. *Exemple*, une *épée +4* infligerait 4 points de vie par attaque à un plasme. Un plasme ne peut être blessé que par des armes magiques (comme expliqué ci-dessus) et par des formes d'attaques basées sur la dominance élémentaire.

Une fois par tour, un plasme peut « dépenser » 10 de ses points de vie pour créer un nuage d'acide basé sur son élément. Celui-ci occupe une sphère de 9 m de diamètre, infligeant 20 points de dégâts à tous les êtres s'y trouvant – hormis le plasme lui-même ; chaque victime peut ne recevoir que la moitié des dégâts en réunissant un jet de protection contre les souffles de dragons. Le nuage demeure présent durant 1-6 rounds. Généralement le plasme réserve cette forme d'attaque pour couvrir ses fuites.

Salamandre

Quoique rares sur le plan primaire, les salamandres des glaces et des flammes sont des prédateurs répandus, sur leur propre plan natal (les plans élémentaires de l'air et du feu, respectivement). Tous les détails donnés dans le livret des règles Expert (page 59) s'appliquent sur ces deux plans. Les salamandres possèdent une intelligence limitée. Elles pillent parfois les régions civilisées, à la recherche de nourriture.

Serviteur aérien (Haoou)

Classe d'armure :	0
Dés de vie :	16**
Déplacement :	72 m (24 m)
en vol :	216 m (108 m)
Attaques :	1
Dégâts :	8-32
Nbre rencontré :	1 (1-4)
JP comme guerrier :	Guerrier 16
Moral :	9
Type de trésor :	Aucun ou Spécial
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	3.250

Les serviteurs aériens sont des êtres natifs du *plan élémentaire de l'air*. On ne les rencontre sur le plan primaire que lorsqu'ils ont été invoqués par un clerc. Sur leur plan d'origine on les connaît sous un nom se prononçant « haoou ».

Invoqué, un serviteur aérien ne combattra pas, et ne pourra être blessé que par des sorts ou des armes magiques. Il voyage à une vitesse extraordinaire, surprenant souvent ses proies (1-7 sur 1d8). Il peut voler normalement en emportant avec lui un poids maximum de 5.000 po (10.000 avec une vitesse réduite de moitié). Le pourcentage de chances que possède une victime de briser l'étreinte d'un serviteur aérien est égal à son nombre de dés de vie.

Sur le plan de l'air, les haoou possèdent leur propre empire maléfique, étendu en des endroits où vivent fort peu d'autres créatures, voire aucune. Ils ont pour ennemis les hélions et les djinns. Ils craignent et attaquent les créatures faites de terre.

LISTES ET TABLEAUX

Les listes de trésors de cette section rassemblent tous les objets donnés dans les livrets des règles de Base et Expert, ainsi que plusieurs nouveautés.

Tous ces tableaux sont présentés ensemble pour la commodité de référence. Lorsqu'un objet a été déterminé, reportez-vous aux descriptions détaillées.

Sauf mention contraire, on utilise pour tous les tirages des dés de pourcentages. Il est toujours possible au MD de choisir un résultat sur une table, plutôt que de le déterminer aléatoirement.

1. Types de trésors

1.a. Trésors de groupes (dans les tanières, non pas transportés).

Première partie : pièces de monnaie.

NOMBRE DE PIÈCES (en milliers)					
Type	pc	pa	pe	po	pp
A	25 % 1-6	30 % 1-6	20 % 1-4	35 % 2-12	25 % 1-2
B	50 % 1-8	25 % 1-6	25 % 1-4	35 % 1-3	Aucune
C	20 % 1-12	30 % 1-4	10 % 1-4	Aucune	Aucune
D	10 % 1-8	15 % 1-12	Aucune	60 % 1-6	Aucune
E	5 % 1-10	30 % 1-12	25 % 1-4	25 % 1-8	Aucune
F	Aucune	10 % 2-20	20 % 1-8	45 % 1-12	30 % 1-3
G	Aucune	Aucune	Aucune	50 % 10-40	50 % 1-6
H	25 % 3-24	50 % 1-100	50 % 10-40	50 % 10-60	25 % 5-20
I	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	30 % 1-8
J	25 % 1-4	10 % 1-3	Aucune	Aucune	Aucune
K	Aucune	30 % 1-6	10 % 1-2	Aucune	Aucune
M	Aucune	Aucune	Aucune	40 % 2-8	50 % 3-30
L, N, O	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune

Deuxième partie : gemmes, bijoux et objets magiques

GEMMES, BIJOUX ET OBJETS MAGIQUES			
Type	Gemmes	Bijoux	Objets magiques
A	50 % 6-36	50 % 6-36	30 % 3 objets
B	25 % 1-6	25 % 1-6	10 % 1 arme, arme div. ou armure
C	25 % 1-4	25 % 1-4	10 % 2 objets
D	30 % 1-8	30 % 1-8	15 % 2 objets + 1 potion
E	10 % 1-10	10 % 1-10	25 % 3 objets + 1 parchemin
F	20 % 2-24	10 % 1-12	30 % 1 potion + 1 parchemin + 3 objets
G	25 % 3-18	25 % 1-10	35 % 4 objets + 1 parchemin (sauf arme)
H	50 % 1-100	10 % 10-40	15 % 1 potion + 1 parchemin + 4 objets
I	50 % 2-12	50 % 2-12	15 % 1 objet
J,K	Aucun	Aucun	Aucun
L	50 % 1-4	Aucun	Aucun
M	55 % 5-20	45 % 2-12	Aucun
N	Aucun	Aucun	40% 2-8 potions
O	Aucun	Aucun	50% 1-4 parchemins

1.b. Trésors individuels (transportés)
Première partie : pièces de monnaie

NOMBRE DE PIÈCES					
Type	pc	pa	pe	po	pp
P	3-24	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
Q	Aucune	3-18	Aucune	Aucune	Aucune
R	Aucune	Aucune	2-12	Aucune	Aucune
S	Aucune	Aucune	Aucune	2-8	Aucune
T	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune	1-6
U	10 % 1-100	10 % 1-100	Aucune	5 % 1-100	Aucune
V	Aucune	10 % 1-100	5 % 1-100	10 % 1-100	5 % 1-100

Deuxième partie :
Gemmes, bijoux et objets magiques

GEMMES, BIJOUX ET OBJETS MAGIQUES			
Type	Gemmes	Bijoux	Objets mag.
P, Q, R	Aucun	Aucun	Aucun
S, T	5 % 1	Aucun	Aucun
U	5 % 1-2	5 % 1-4	2 % 1 objet
V	10 % 1-2	10 % 1-4	5 % 1 objet

2. Gemmes

VALEUR EN GEMME		
d%	Valeur	Exemples
01-03	10 po	Agate, quartz, turquoise
04-10	50 po	Cristal, jaspe, onyx
11-25	100 po	Ambre, améthyste, corail, grenat, jade
26-46	500 po	Aigue-marine, perle, topaze
47-71	1.000 po	Escarboucle, opale
72-90	5.000 po	Émeraude, rubis, saphir
91-97	10.000 po	Diamant, jacinthe
98-00	50.000 po	Astérie, tristal, spécial

3. Bijoux
3.a. Valeur des bijoux

VALEUR DES BIJOUX					
d%	Valeur*	Enc**	d%	Valeur*	Enc**
01	100	10	46-58	5.000	25
02-03	500	10	59-69	7.500	25
04-06	1.000	10	70-78	10.000	25
07-10	1.500	10	79-85	15.000	25
11-16	2.000	10	86-90	20.000	50
17-24	2.500	10	91-94	25.000	50
25-34	3.000	25	95-97	30.000	50
35-45	4.000	25	98-99	40.000	50
			00	50.000	50

** Toutes ces valeurs peuvent varier de 15 % en plus ou en moins du chiffre donné, si le MD le désire.*

*** Encombrement optionnel (Enc.) en po.*

3.b.Types de bijoux

TYPES DE BIJOUX (valeur en po)			
	100-3.000 1d10 Fréquents	4.000-10.000 1d10 Peu fréquents	15.000-50.000 1d10 Rares
1	Bracelet de cheville	Brassard	Amulette
2	Collier de perles	Ceinture	Couronne
3	Bracelet	Col	Diadème
4	Broche	Boucles d'oreille	Médaillon
5	Boucle	Trèfle à 4 feuilles	Orbe
6	Camée	Cœur	Anneau
7	Chaine	Feuille	Scarabée
8	Agrafe	Collier	Sceptre
9	Médaillon à compar-timent	Pendentif	Talisman
10	Épingle	Patte de lapin	Tiare



4. OBJETS MAGIQUES

Type d'objet magique	
d%	Utilisez la table :
01-25	5. Potions
26-37	6. Parchemins
38-46	7. Baguettes, bâtons, bâtonnets
47-52	8. Anneaux
53-62	9. Objets magiques divers
63-72	10. Armures ou boucliers
73-83	11. Projectiles ou lanceurs de projectiles
84-92	12. Épées
93-00	13. Armes diverses

5. POTIONS

d%	Type de potion
01-02	Agilité
03-05	Antidote
06-08	Autométamorphose (X)
09-10	Camouflage
11	Chance
12-13	Clairaudience (X)
14-15	Clairvoyance (X)
16-17	Constitution
18	Contrôle des animaux (X)
19	Contrôle des dragons
20	Contrôle des géants (X)*
21	Contrôle des humains (X)
22	Contrôle des morts-vivants (X)
23-24	Contrôle des plantes (X)
25-26	Croissance (B)
27-28	Défense
29	Détection des trésors (X)
30-31	Diminution (B)
32	Élasticité
33-34	Escalade
35-36	ESP (B)
37	Éthéralité
38-39	Force
40-42	Force de géant (X)
43-44	Forme élémentaire
45-47	Forme gazeuse (B)
48-53	Guérison (B)
54-56	Héroïsme (X)
57-59	Invisibilité (B)
60-61	Invulnérabilité (X)
62-63	Langage
64-65	Langage des rêves
66-67	Lévitation (B)
68	Liberté
69-70	Longévité (X)*
71-73	Natation
74-76	Poison (B)
77-80	Rapidité (X)
81-82	Répulsion d'insectes
83-85	Résistance au feu (X)
86-87	Respiration aquatique
88	Réunion
89-91	Supra-guérison
92-95	Tromperie (X)
96-97	Vision
98-00	Vol (X)

** Des informations complémentaires sont données dans ce volume.*

6. PARCHEMINS

d%	Type de parchemin
01-04	Carte au trésor normal (B)*
05-07	Carte au trésor magique (B)*
08-09	Carte aux trésors combinés (X)*
10	Carte au trésor spécial (X)*
11-13	Cartographie
14-16	Communication
17-19	Copieur de sorts
20-21	Création
22-23	D'abri
24-25	Des mages (s)
26-28	Équipement
29-30	Illumination
31-32	Interrogation
33-40	Malédiction (prend effet à la lecture ; B)*
41-42	Passage
43-44	Pièges
45-50	Protection contre les élémentaux (X)
51-58	Protection contre les lycanthropes (B)
59-62	Protection contre la magie (X)
63-69	Protection contre les morts-vivants (B)
70	Répétition (s)
71	Retardement (s)
72-96	Sorts (voir ci-dessous)*
97-98	Vérité
99-00	Vision

** Des informations complémentaires sont données dans ce volume.*

PARCHEMINS DE SORTS				
6.a. Type du parchemin		6.b. Niveau du Sort		
d%	Type	Clerc, Druide	Magicien	Niveau du sort
01-70	Magi-cien	01-34	01-28	1
71-95	Clerc	35-58	29-49	2
96-00	Druide	59-76	50-64	3
		77-88	65-75	4
		89-95	76-84	5
		96-99	85-91	6
		00	92-96	7
			97-99	8
			00	9

Ne faire qu'un tirage de type par parchemin. Déterminer ensuite séparément le niveau de chaque sort.

7. BAGUETTES, BÂTONS, BÂTONNETS

d%	Type de baguette, bâton, bâtonnet	d%	Type de baguette, bâton, bâtonnet
01-02	Bâtonnet d'annulation (B)	36	Bâton de mage (m) (X)
03-05	Bâtonnet d'armement	37	Bâton de puissance (m) (X)
06	Bâtonnet du dragon	38-40	Bâton de serpent (c) (B)
07-08	Bâtonnet d'inertie	41-45	Baguette de boules de feu (m) (X)
09	Bâtonnet de parade	46-50	Baguette de détection de l'ennemi (m) (B)
10	Bâtonnet de santé (c)	51-55	Baguette de détection de la magie (m) (B)
11	Bâtonnet de suzeraineté	56-60	Baguette de détection du métal (m) (X)
12	Bâtonnet de victoire	61-64	Baguette de détection des pièges (m) (X)
13-15	Bâton à un élément (m)	65-68	Baguette de détection des portes secrètes (m) (X)
16-17	Bâton de blessure	69-72	Baguette d'effroi (m) (X)
18-20	Bâton de contrecoup (s) (X)	73-77	Baguette de foudre (m) (X)
21-22	Bâton de dissipation	78-82	Baguette de glace (m) (X)
23	Bâton de domination (s) (X)	83-86	Baguette d'illusion (m) (X)
24-26	Bâton de druide (dr)	87-91	Baguette de métamorphose (m) (X)
27-28	Bâton de flétrissement (c) (X)	92-95	Baguette de négation (m) (X)
29-35	Bâton de guérison (c) (B)	96-00	Baguette de paralysie (m) (B)

Faire un tirage pour déterminer le nombre de charges pour chaque objet :
Baguette : 3-30 (3d10).
Bâtons : 2-40 (2d20).
Bâtonnets : pas de charges

9. OBJETS DIVERS

d%	Type d'objets divers	d%	Type d'objets divers
01-02	Amulette contre les boules de cristal et l'ESP (X)	52-53	Heaume de changement de moralité (B)
03-05	Ardoise d'identification (s)	54-55	Heaume de lecture de la magie et des langues (X)
06-07	Balai volant (X)	56	Heaume de télépathie (B)
08-10	Bateau sous-marin	57	Heaume de téléportation (m) (X)
11-12	Bottes elfiques (B)	58	Jatte de contrôle des élémentaux de l'eau (X)
13-14	Bottes de lévitation (X)	59-61	Lanterne éternelle
15-17	Bottes de rapidité (X)	62-63	Lanterne d'ouragans
18-19	Bottes de sept lieues (X)	64-65	Médaillon d'ESP sur 9 m (B)
20-21	Boule de cristal (m) (B)	66	Médaillon d'ESP sur 27 m (X)
22	Boule de cristal avec clairaudience (M) (X)	67	Miroir piégeur (X)
23	Boule de cristal avec ESP (m) (X)	68-70	Muselière d'entraînement
24-26	Bourse de sécurité	71-73	Œufs fantastiques
27	Bouteille d'éfrit (X)	74-78	Onguent magique
28	Brasier de contrôle des élémentaux de feu (X)	79	Pierre de contrôle des élémentaux de terre (X)
29-30	Broche de protection (X)	80-82	Plume enchantée
31-32	Cape éclipsante (X)	83-84	Roue carrée
33-34	Cape elfique (B)	85	Roue de la fortune
35-37	Carillon du temps	86-88	Roue flottante
38-39	Ceinture de force de géant (X)	89-93	Sac de contenance (B)
40-42	Clou de direction	94-95	Sac dévoreur (B)
43-44	Clou magique	96-97	Talisman de voyage élémentaire
45-48	Corde d'escalade (B)	98	Tambours de panique (X)
49	Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air (X)	99	Tapis volant (X)
50-51	Gantelets de force d'ogre (B)	00	Trompe de destruction (X)

8. ANNEAUX

d%	Type d'anneau
01-02	Accumulateur de sorts (X)
03-06	Adaptation élémentaire
07-10	Boucle d'oreille
11-12	Contrôle des animaux (B)
13	Contrôle des humains (X)
14-15	Contrôle des plantes (X)
16-18	Dévoreur de sorts
19-23	Faiblesse (B)
24-26	Honnêteté
27-31	Invisibilité (B)
32	Invocation de djinn (X)
33-37	Marche des ondes (B)
38-40	Mémoire (s)
41-42	Mensonges
43-47	Protection +1 (B)*
48-50	Protection +2
51-52	Protection +3
53	Protection +4
54-56	Protection vitale
57-60	Rapidité
61-62	Rayons X (X)
63	Régénération (X)
64-69	Résistance au feu (B)
70-71	Retour de sorts (X)
72-74	Sacré (c)
75-76	Sécurité
77-79	Soins
80-81	Souhaits (X)*
82-85	Survie
86-87	Télékinésie (X)
88-93	Tromperie (X)
94-97	Vérité
98-00	Vision



10. ARMURES OU BOUCLIERS

10.a. Taille		10.b. Type	
01-68	Humain	01-10	Cuir
69-81	Nain	11-17	Lorica
82-91	Elfe	18-30	Cotte de mailles
92-98	Petite-gens	31-39	Harnois de toutes pièces
99-00	Géant	40-50	Armure de plates
		51-75	Bouclier
		76-77	Lorica et bouclier
		78-85	Cotte de mailles et bouclier
		86-00	Harnois et bouclier
		91-00	Armure de plates et bouclier

10.c. Force de l'armure ou du bouclier

Cuir	Lorica mailles	Har-nois plates	Bou-clier	Force	Chance d'être spécial
01-70	01-60	01-50	01-40	+1	10
71-88	61-81	51-74	41-67	+2	15
89-96	82-92	75-88	68-84	+3	20
97-99	93-98	89-96	85-94	+4	25
00	99-00	97-00	95-00	+5	30

10.d. Armure ou bouclier spécial

d%	Pouvoir spécial
01-07	Absorption
08-17	Charme
18-24	Désenvoûtement
25-34	Électricité
35-37	Éthéralité
38-43	Forme gazeuse
44-53	Invisibilité
54-58	Perte d'énergie
59-67	Rapidité
68-75	Réflexion
76-90	Soins
91-00	Vol

11. Projectiles ou lanceurs de projectiles

11.a. Type

d%	Nom de l'objet	Classe d'arme
01-37	Flèches	A
38-59	Carreaux	A
60-70	Pierre de fronde	A
71-72	Sarbacane	D
73-80	Arc, long	D
81-85	Arc, court	D
86-87	Arbalète, lourde	D
88-92	Arbalète, légère	D
93-00	Fronde	D

11.b. Force des projectiles et lanceurs de projectiles

Classe d'arme		Force de l'arme	Chance de posséder un bonus*
A	D		
01-40	01-70	+1	30
41-67	71-88	+2	25
68-84	89-96	+3	20
85-94	97-99	+4	15
95-00	00	+5	10

** Projectiles : utilisez 11.c.*
Lanceurs de projectiles : utilisez 14.a-c.

11.c. Bonus des projectiles

d%	Type de bonus
01-05	Charme
06-10	Chercheur
11-13	Désarmement
14-17	Dissipation
18-24	Escalade
25-28	Étourdissement
29-34	Hurleur
35-39	Intermittence
40-46	Lumière
47-50	Morsure
51-56	Parlant
57-61	Pénétration
62-65	Rechargement
66-69	Sanglant
70-79	Soins
80-83	Submersion
84-85	Téléportation
86-90	Transport
91-92	Tueur
93-00	Volant

11.d. Nombre trouvé

(projectile seulement)

Force de l'arme	Nombre trouvé
+1	2-20 (2d10)
+2	2-16 (2d8)
+3	2-12 (2d6)
+4	2-8 (2d4)
+5	2-5 (1d4+1)

11.e. Portée supplémentaire

(lanceurs seulement)

1d4 + force de l'arme	Multiplicateur de portée
de 2 à 4	1 (pas de bonus)
de 5 à 7	1,5 (bonus de 50 %)
de 8 à 8	2 (bonus de 100 %)

Projectiles : si un bonus est indiqué, diviser le nombre obtenu par 2 (en arrondissant au nombre supérieur, si nécessaire). Tous les projectiles trouvés ont le même bonus de force. Lanceurs de projectiles : multipliez la portée maximum pour chaque catégorie de distance par le nombre donné ; notez les nouvelles portées

12. ÉPÉES

12.a. Type

d%	Classe d'arme	Type
01-65	C	Normal
66-84	C	Courte
85-92	D	À 2 mains
93-00	D	Bâtarde

12.b. Force

Classe d'arme		Force de l'arme	Chance de bonus
C	D		
01-60	01-70	+1	40
61-81	71-88	+2	30
82-92	89-96	+3	25
99-00	00	+5	15

12.c. Intelligence de l'épée

d%	INT	Communication	Pouvoirs	Langages
01-79	Aucune	Aucune	Aucun	Aucun
80-85	7	Empathie	1P	Aucun
86-90	8	Empathie	2P	Aucun
91-94	9	Empathie	3P	Aucun
95-97	10	Parole	3P	1-3
98-99	11	Parole	3P + LM	1-6
00	12	Parole	3P + LM + 1E	2-8

Si une intelligence est indiquée, reportez-vous aux règles Expert, pages 63-64.
P = Pouvoir primaire. E = Pouvoir extraordinaire. LM = Lecture de la magie sur commande.

13. ARMES DIVERSES

13.a. Type de l'arme

d%	Nom de l'arme	Classe d'arme
01-05	Arme d'hast	D
06-07	Bolas	B
08	Bolas de retour	B
09-20	Dague	B
21-23	Dague de retour	B
24-25	Filet	B
26	Filet de retour	B
27-29	Fouet	C
30-38	Hache d'arme	C
39-44	Hachette	B
45-46	Hachette de retour	B
47-49	Javelot	B
50	Javelot de retour	B
51-54	Lance	D
55-64	Lance de fantassin*	B
65-67	Lance de fantassin de retour*	B
68-77	Marteau	C
78-80	Marteau de retour	C
81-92	Masse	C
93-97	Massue	C
98-00	Matraque	C

**ou trident, si désiré.*

13.b. Force des armes diverses

Classe de l'arme			Force de l'arme	Chance de bonus
B	C	D		
01-50	01-60	01-70	+1	40
51-74	61-81	71-88	+2	30
75-88	82-92	89-96	+3	20
89-96	93-98	97-99	+4	15
97-00	99-00	00	+5	10*

**Si un bonus est présent, utilisez automatiquement la table 14.c. (talents).*

14. BONUS DES ARMES

14.a.Type de bonus

Type d'arme		
Épée	Autre	Type de bonus
01-29	01-33	+1 suppl.* contre adversaire
30-50	34-57	+2 suppl.* contre adversaire
51-64	58-73	+3 suppl.* contre adversaire
65-72	74-82	+4 suppl.* contre adversaire
73-75	83-85	+5 suppl.* contre adversaire
76-00	86-00	Talent (14c)

**Ajoutez à la force de l'arme pour déterminer le bonus de force total et utilisez la table 14.b. pour connaître le type d'adversaire concerné.*

14.b. Adversaire donnant lieu à un bonus de force supplémentaire
(en cas de plusieurs tirages identiques, relancez les dés)

d%	Type d'adversaire
01-04	Créatures des autres plans
05-07	Créatures immunisées contre les sorts
08-13	Créatures respirant de l'eau
14-19	Créatures se régénérant
20-25	Créatures utilisant des armes
26-31	Dragons
32-43	Géants
44-49	Insectes
50-55	Lanceurs de sorts
56-67	Lycanthropes
68-70	Monstres construits
71-78	Monstres enchantés
79-90	Morts-vivants
91-00	Reptiles (et dinosaures)

14.c. Talents
(en cas de plusieurs tirages identiques, relancez les dés)

d%	Talent
01-07	Charme
08-13	Découverte
14-20	Défense
21-22	Détournement
23-27	Dissimulation
28-32	Extinction
33-34	Faucheuse
35-39	Flammes
40-47	Guérison
48-52	Guet
53-60	Lumière
61-66	Paralysie
67-68	Perte d'énergie
69-72	Ralentissement
73-76	Rapidité
77-81	Respiration
82-86	Silence
87	Souhaits
88-92	Traduction
93-97	Tromperie
98-00	Vol

1. Types de trésor

Chaque monstre possède un ou deux types de trésor. Les types A à O sont des « trésors de tanières » qu'on trouve au sein de leur repaire. Les types P à V sont des trésors individuels, transportés par les créatures elles-mêmes. Ces tableaux ont été légèrement modifiés pour s'adapter à un niveau de jeu plus élevé. Ils sont différents de ceux des Règles de Base mais doivent être utilisés de la même manière,

Il vous est possible de tirer ou de sélectionner une quantité de trésor restant dans les limites des quantités données. Notez chaque trésor restant ainsi que sa valeur pour pouvoir l'utiliser plus tard. Lorsque la totalité du trésor sera déterminée, vous pourrez le convertir, si désiré, en une forme de richesse plus facile à transporter (comme cela est expliqué en page 26).

2. Gemmes

Au cours des aventures s'adressant à des personnages de niveau 9 ou plus, utilisez la *table 2 : gemmes* plutôt que celle figurant dans le livret des règles de Base. Il vous est aussi possible de l'utiliser pour des aventuriers de moindre niveau si vous appliquez une pénalité de –10 % aux tirages (utilisant comme valeur minimum d'une gemme 10 po).

Lorsque l'on découvre un bon nombre de gemmes au même endroit, il vous est possible d'effectuer un tirage pour chaque groupe de, 5 ou 10 pièces trouvées (selon le nombre total). Cette méthode est très utile pour les trésors de dragons (type H. gemmes : 50 % 1-100) ainsi que plusieurs autres.

Gemmes inhabituels

Spécial : une gemme de taille plus grande que la normale peut voir sa valeur multipliée par un facteur de 3-10. Si une gemme « spécial » est tirée, vous pouvez en sélectionner une de valeur moindre, quel qu'elle soit, et noter sa taille ainsi que sa valeur. Il vous est aussi possible d'utiliser l'un des types de gemmes spéciaux suivants.

Astérie : toute gemme d'une valeur de 1.000 po ou plus (à l'exception des diamants) peut posséder en son centre une configuration en forme d'étoile. Ces pierres possèdent généralement un nom individuel (rubis étoilé, saphir étoilé) mais sont dénommées globalement *astéries*. Une astérie possède une valeur double de celle de la pierre normale.

Tristal : le corindon, un minéral, constitue la substance dont sont faits rubis et émeraudes. Il est aussi possible de le trouver paré d'autres couleurs, rarement ; il est alors d'un jaune doré, d'un violet profond ou d'un orangé brillant, le plus souvent transparents. Ces gemmes portent le nom de *tristaux*. Leur valeur peut varier entre 1.000 et 100.000 po.

3. Bijoux

Au cours des aventures prévues pour des personnages de niveau 9 ou plus, ne lancez pas 3d6 pour déterminer la valeur des bijoux découverts. Utilisez au contraire la *table 3.a. : valeur des bijoux*. Il vous est aussi possible de vous servir de cette table pour les personnages de niveau inférieur en appliquant une pénalité de –10 % à tous les jets de dés (en gardant 100 po comme valeur minimum d'un bijou).

La valeur de chaque pièce doit être déterminée séparément, hormis dans le cas de grandes quantités, comme pour les trésors de type A (50 % 6-36) et H (50 % 10-40). Lorsque plusieurs pièces sont découvertes ensembles, il vous est possible de faire un tirage par groupe de 3 ou 5, attribuant un type différent à chacune.

Après en avoir déterminé la valeur, sélectionnez ou tirez aléatoirement le type de chaque bijou, en utilisant la *table 3.b. : types de bijoux*.

Tous ces objets sont faits de métaux précieux, de gemmes et/ou d'autres matières de prix (ivoire, ébène, fourrure, etc.). Leur valeur peut augmenter ou diminuer de 15 % par rapport à celle indiquée sur la table, si le MD en décide ainsi. *Exemple : un bijou dont la valeur donnée est 20.000 po peut être évalué par le MD entre 17.000 et 23.000 po.*

3.b. Types de bijoux

Voici quelques suggestions à ce sujet :

FRÉQUENTS, d'une valeur de 100-3.000 po.

Bracelet de cheville : bande de cuir incrustée de gemmes.

Perles : plusieurs perles enfilées.

Broche : ornement possédant une épingle sur l'arrière ; généralement moulé dans l'or ou l'argent.

Boucle : fermoir de chaussure, ceinture ou autre.

Bracelet : chaîne ou bande de poignet ornementale.

Camée : gemme ou pierre sculptée en relief.

Chaîne : de métal précieux ; se porte au poignet, à la cheville ou autour du cou.

Agrafe : fermoir retenant cape ou robe.

Médaillon à compartiment : petit bijou dissimulant une cache, généralement porté au bout d'une chaîne.

Épingle : généralement d'or ou de platine, possédant une petite gemme en guise de tête.

PEU COMMUNS, d'une valeur de 4.000-10.000 po.

Brassard : chaine ou bande, incrustés de gemmes, portée sur la partie supérieure du bras.

Ceinture : de cuir, avec gemmes ou métal gravé. Porté autour de la taille.

Boucle d'oreille : généralement trouvées par paires ; petits clips de métal parés de gemmes ou de métal gravé.

Col : de métal ornementé, avec fermoir, ou de cuir avec gemmes. Porté autour du cou.

Trèfle à quatre-feuilles : symbole de chance traditionnel, fait de métal et de gemmes.

Cœur : broche de métal précieux, souvent ciselé ou incrusté de gemmes.

Feuille : broche de métal ciselé ou paré de gemmes.

Collier : lanière de métal ciselé, ou bien mêlant métal et gemmes, portée autour du cou.

Pendentif : pièce ornementale pendue à une chaîne de métal précieux.

Patte de lapin : symbole de chance traditionnel, fait de métal précieux, de fourrure et de gemmes.

RARES, d'une valeur de 15.000 à 50.000 po.

Amulette : pendentif ornementé, incrusté de gemmes, parfois gravé.

Tiare : petite couronne ou coiffe portée par les nobles royaux, de rang inférieur à celui de roi.

Couronne : d'or ou de platine, coiffe incrustée de fort beaux gemmes ; de qualité royale.

Diadème : couronne finement travaillée, de qualité exceptionnelle, convenant fort bien aux empereurs.

Médaillon : pendentif de grande qualité, incrusté de gemmes.

Orbe : globe incrusté de gemmes, se tenant à la main ; souvent gravée ou damasquinée.

Anneau : en métal solide et précieux, portant des gemmes ; peut sembler identique à un anneau magique.

Scarabée : pierre précieuse de grande taille et de qualité supérieure, gravée et sculptée, souvent en forme de scarabée.

Sceptre : bâtonnet ou baguette de métal ou de bois précieux, gravé et incrusté de gemmes.

Talisman : symbole ou dessin gravé sur des métaux rares et des gemmes ; peut prendre la forme d'une amulette ou d'un pendentif.

Gemmes et bijoux endommagés

S'ils sont soumis à de mauvais traitements, il vous est possible de modifier la valeur des bijoux et des gemmes.

Gemmes : la plupart des pierres précieuses se brisent si elles subissent un choc violent. Le feu, ainsi que certains sorts (*boule de feu, éclair de foudre*, etc.) peuvent les fêler ou les briser. Tous les effets sont laissés à la discrétion du MD ; une gemme fêlée ne possède plus que 20-50 % (1d4+1) x10 de sa valeur originale. Une gemme brisée recèlera peut-être un morceau utilisable, valant de 5-10 %(1d6+4) de la valeur originale. Il est à noter que ces trésors brisés seront toujours d'un intérêt certain pour les magiciens PNJ ayant besoin de poudre de gemmes pour fabriquer potions, parchemins, encres rares, etc.

Bijoux : les gemmes entrant dans la composition de certains bijoux sont soumis aux lois détaillées plus haut. Il est à noter que la valeur d'un bijou provient de la qualité de l'orfèvrerie, non de la somme de ses parties ; tout mauvais traitement peut entraîner la perte de 10 à 80 % de la valeur de l'objet.

Trésors spéciaux

Si vous le désirez, vous pouvez donner en guise de trésors des objets rares mais précieux, qu'ils remplacent or, gemmes et bijoux, ou leur soient mêlés. La table suivante introduit quelques suggestions permettant d'en déterminer la valeur. Ces objets doivent être choisis, et non déterminés aléatoirement ; il faut de plus les placer. La raison de leur présence doit être logique.

La valeur doit en être déterminée par leur degré de rareté à l'endroit où ils sont vendus. Exemple : de simples peaux d'animaux peuvent valoir leur pesant d'or (littéralement) dans les régions civilisées où on ne trouve que peu d'animaux. Le prix de l'ivoire est plus élevé dans les pays où sont inconnus les animaux possédant des défenses (éléphants, morses, tigres à dents de sabre), ou lorsque l'ivoire trouvé est sculpté, gravé.

Pour utiliser les trésors spéciaux, contentez-vous de remplacer une partie (ou la totalité) des gemmes, pièces ou bijoux par une quantité de ces marchandises de valeur égale (ou supérieure). L'honnêteté en réclame souvent une valeur plus importante car il est nécessaire de trouver des acheteurs avant de pouvoir considérer ces marchandises comme de l'argent.

VALEURS DES TRÉSORS SPÉCIAUX

Nom de l'objet	Encombrement en po	Valeur en po
Encens, rare	1/bâton	5-30/bâtons
Épices, rares	10-100	4-16/po d'enc.
Fourrure,		
Typique : *		
Peau	10-60	1-4
Cape	50-120	100-600
Manteau	80-200	300-1.200
Fourrure,		
Riche : *		
Peau	10-60	2-12
Cape	50-120	400-2.400
Manteau	80-200	1.000-6.000
Ivoire (défense)	100-2.000	1/po d'enc.
Livre, Rare	2-200	10-1.000
Parfum, rare	1/fiole	25-150/fiole
Peau, animal	50-200	1-10
Peau, monstre	100-5.000	10-1.000
Soie**	10-60	1-8
Statuette	1-100	1-1.000
Tapisserie ou		
Tapis**	100-600	2-20
Vin, rare	40-90	1-6/bouteille

** Exemples de fourrures « typiques » : castor, renard, martre, rat musqué, phoque. Exemple de fourrures « riches » : hermine, vison, zibeline.*

*** Prix et encombrements sont donnés par mètre carré.*

4. Objets magiques

Les tables de ce volume prennent en compte la totalité des trésors magiques. Des indications se trouvent dans les livrets des règles de Base et Expert. Ces tables s'utilisent de la même manière que les précédentes : on utilise un d% pour la plupart des tirages aléatoires.

Descriptions : la plupart des objets magiques sont décrits dans le livre de Base ou le livre Expert. Pour vous aider à les retrouver rapidement, les tables portent les références suivantes :

(B) Objet décrit dans les règles de Base, livret du Maître du Donjon.

(X) Objet décrit dans les règles Expert.

Si aucune des deux mentions ne figure, l'objet est décrit dans le présent livret.

Portée et durée : si la portée et la durée de l'effet d'un objet magique ne sont pas données, considérez-les comme égales à celles d'un sort lancé par un personnage de 6e niveau.

Isolement : certains objets peuvent détecter, contrôler ou agir d'une manière ou d'une autre, dans les limites d'une certaine portée. Tous ces effets peuvent être bloqués par une mince feuille de plomb, 30 cm d'un autre métal ou 3 m de pierre.

Limitations : plusieurs objets ne sont utilisables que par une certaine classe de personnage, ou bien par les lanceurs de sorts. Si l'une des mentions suivantes apparaît dans les tables après le nom d'un objet, celui-ci ne peut être utilisé que par la classe spécifiée.

- **(c)** clerc uniquement
- **(dr)** druide uniquement
- **(e)** Elfe uniquement
- **(g)** Guerrier uniquement
- **(m)** Magicien uniquement
- **(n)** Nain uniquement
- **(ns)** Non-lanceur de sorts (guerrier, nain, petite-gens et voleur) uniquement
- **(p)** Petite-gens uniquement
- **(s)** Lanceurs de sorts uniquement
- **(v)** Voleur uniquement

Détermination aléatoire : pour déterminer aléatoirement un objet magique, lancer un d% et en chercher le résultat dans la *table 4 : objets magiques*. Utilisez alors la table indiquée pour découvrir l'objet avec précision.

Récuser un résultat : à tout moment le MD peut choisir de ne tenir aucun compte d'un résultat obtenu aléatoirement. Il est possible qu'un objet soit trop puissant, facilite trop les choses aux personnages. Les *souhaits* peuvent causer de nombreux problèmes qu'il est possible d'éviter en n'utilisant tout simplement pas de *souhaits*, au cours du jeu, ou bien en limitant strictement la puissance. En règle générale, si l'utilisation d'un objet ou d'un sort vous semble devoir menacer l'équilibre du jeu…

NE L'UTILISEZ PAS !

Malédictions : certains objets possèdent des effets malheureux. Il est parfois nécessaire d'utiliser un sort de *désenvoûtement* pour se libérer des malédictions qu'ils engendrent. Sauf mention contraire, un simple *désenvoûtement* ou effet magique similaire (comme celui d'un anneau de soins) fera l'affaire. Néanmoins de nombreux objets requièrent un puissant effet de *désenvoûtement* pour que le traitement soit efficace (généralement du 26e niveau ; de tels traitements étant placés entre les mains des PNJ lanceurs de sorts de plus haut niveau). Il est toujours possible d'utiliser un *souhait* pour se débarrasser d'une malédiction ; considérez le *souhait* comme un *désenvoûtement* puissant, lancé au 36e niveau de magie.

5. Potions

L'effet d'une potion persiste durant 7-12 tours, sauf précision contraire. Si un personnage boit une potion alors qu'il subit encore les effets d'une autre, il est immédiatement saisi de nausées (sans jet de protection) lesquelles durent pendant 3 tours. Aucune des deux potions n'aura d'effet par la suite. Les potions à effet permanent (*guérison, longévité*, etc.) ne sont pas sujettes à cette règle.

Les potions de *contrôle* possèdent un effet extrêmement limité, comme on a pu le noter dans le livret des règles Expert, page 65. Des détails supplémentaires se trouvent ci-dessous.

Agilité : le score de Dextérité de l'utilisateur devient immédiatement 18. Tous les bonus applicables sont gagnés.

Antidote : l'utilisateur devient totalement immunisé contre certains poisons et gagne un bonus de +2 sur tous ses jets de protection contre le poison. Le type d'antidote le plus faible protège du venin des créatures possédant 3 dés de vie ou moins. Des antidotes plus puissants affectent le venin de créatures plus puissantes, en proportions. Les poisons dont on évite les dégâts lorsqu'on est sous l'effet d'une potion d'antidote (en réunissant un jet de protection) n'ont aucun effet quand la durée de celle-ci expire.

1-4	Créatures possédant 3 DV ou moins.
5-7	Créatures possédant 7 DV ou moins, ou potion de poison.
8-9	Créatures possédant 15 DV ou moins.
10	Tous poisons.

Camouflage : l'utilisateur peut se transformer à volonté, adoptant la couleur, combinaison de couleurs ou se parant des figures qu'il désire. Seule la couleur est affectée (non la forme) mais il est possible de recoller aussi l'équipement transporté. Une personne protégée par ce camouflage façon « caméléon » est rarement repérée (10 % des cas) à moins que l'observateur ne puisse détecter l'invisibilité ou ne dispose de *vision réelle* (comme le sort de clerc) ou d'une capacité similaire.

Chance : cette potion confère la chance à celui qui la boit. Le *joueur* du personnage utilisant cette potion peut choisir le résultat de l'un de ses jets de dés, au lieu de lancer réellement celui-ci (qu'il s'agisse d'un tirage de toucher, de dégâts, d'un jet de protection, etc.). Les tirages des autres joueurs ne peuvent être affectés, pas plus que ceux du MD. L'effet de cette potion se maintient durant 1 heure ou bien cesse dès que la chance a été utilisée.

Constitution : le score de Constitution de l'utilisateur devient immédiatement 18. Les points de vie gagnés ainsi sont ajoutés au total du personnage. Les points de dégâts que celui-ci subit ensuite sont tout d'abord retranchés de ceux qu'il a gagnés par magie. Les dégâts infligés aux points de vie originaux de l'utilisateur demeurent réels après la cessation de l'effet de la potion, jusqu'à ce qu'ils soient soignés par les méthodes usuelles.

Contrôle des dragons : 3 petits dragons au maximum peuvent être affectés (voir page 30), bien qu'ils bénéficient d'un jet de protection. Les dragons grands et colossaux ne peuvent être contrôlés. Lancez 1d20 pour déterminer le type dragon affecté.

1-5	Blanc	15-17	Bleu
6-10	Noir	18-19	Rouge
11-14	Vert	20	D'or

Contrôle des géants : jusqu'à 3 géants peuvent être contrôlés en même temps, mais ils bénéficient d'un jet de protection.
Lancez 1d20 pour déterminer le type affecté :

1-5	Collines	15-17	Feu
6-10	Pierre	18-19	Nuages
11-14	Glaces	20	Tempêtes

Défense : l'utilisateur gagne un bonus sur sa Classe d'Armure, bonus qui ne persiste que durant 1 tour. Lancer 1d10 pour déterminer la force de la potion :

1-3	+1
4-5	+2
6-7	+3
8-9	+4
10	+5

Élasticité : l'utilisateur peut déformer son corps, ainsi que l'équipement qu'il porte, pour lui faire adopter n'importe quelle forme ou presque, plate, longue, etc. – en respectant un maximum de 9 m de long et de 3 cm d'épaisseur. Les objets transportés ne peuvent être utilisés, ni lâchés, avant qu'ils n'aient repris leur forme normale. En forme « élastique » l'utilisateur ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, mais ne reçoit que ½ dégâts des armes contondantes (masses, marteaux, rochers lancés par un géant, etc.). Cet effet ne persiste que durant 1 tour.

Escalade : l'utilisateur peut escalader toutes les surfaces à la manière d'une araignée, en n'ayant que 5 % de chances de tomber (faire un tirage tous les 30 m ou au moins une fois par escalade).

Éthéralité : l'utilisateur peut devenir éthéré une seule fois durant la période d'effet de la potion, et le rester par la suite pour un maximum de 24 heures, regagnant le plan primaire à volonté.

Force : la Force de l'utilisateur devient immédiatement 18 ; tous les bonus en dérivant s'appliquent.

Forme élémentaire : il existe quatre types différents de cette potion, pour l'air, l'eau, le feu et la terre (chances égales pour chacun). L'utilisateur peut adopter la forme d'un élémental du type correspondant et la quitter aussi souvent qu'il le désire pendant toute la durée de la potion. Chaque changement de forme demande 1 round. Aucune immunité spéciale n'est gagnée sous forme élémentaire mais il est possible d'utiliser l'attaque spéciale de chaque élémental (voir livret des règles Expert, page 52). Il est à noter qu'un sort de *protection contre le mal* ne bloquera pas un personnage utilisant cette potion. La classe d'armure et le nombre de points de vie

de l'utilisateur ne changent pas. La durée est de seulement 1 tour.

Langage : l'utilisateur devient capable de comprendre tous les langages qu'il entend dans un rayon de 18 m, ainsi que de les parler. À moins d'être déjà connu, un langage doit être entendu pour pouvoir être utilisé.

Langage des rêves : si l'utilisateur s'adresse à une créature endormie ou paralysée se trouvant dans un rayon de 9 m, celle-ci l'entendra et lui répondra silencieusement comme si elle était éveillée. L'utilisateur obtiendra ses réponses par *ESP* et les comprendra, quel que soit le langage utilisé. La créature n'est pas forcée d'être honnête. Les créatures mortes ou mort-vivantes ne peuvent être affectées, mais les victimes endormies par *malédiction* peuvent être atteintes grâce à cette potion. L'effet n'en dure qu'un tour et ne permet de s'adresser qu'à une seule créature endormie ou paralysée.

Liberté : l'utilisateur ne peut être affecté par la paralysie, y compris celle induite par les sorts *paralysie* ou *paralysie de monstres*.

Natation : l'utilisateur peut nager dans n'importe quel liquide à la vitesse de 54 m par tour (18 m par round), même s'il est encombré. Il ne peut couler, ni être poussé sous la surface, à moins que son encombrement ne dépasse les 3.000 po. Cette potion ne confère pas la capacité de respirer sous l'eau. Ses effets durent 8 heures.

Répulsion d'insectes : les « insectes » comprennent tous les arachnides (araignées, tiques, scorpions, etc.) les insectes (fourmis, scarabées, mouches, etc.) et les chilopodes (mille-pattes, etc.). Après avoir ingéré cette potion, un personnage ne peut plus être touché par aucun insecte normal ; les insectes de taille géante l'ignoreront également, sauf s'ils réussissent un jet de protection contre les sorts, auquel cas la potion n'a pas d'effet sur eux. Elle confère un bonus de +4 à tous les jets de protection autorisés contre les insectes invoqués ou contrôlés par magie.

Respiration aquatique : L'utilisateur peut respirer en toute sécurité air ou eau (comme grâce au sort de magicien du même nom) pendant une durée de 4 heures.

Réunion : l'effet de cette potion est assez inhabituel. L'utilisateur peut permettre à d'autres personnes de se fondre en lui-même, avec tout leur équipement, comme s'ils étaient sous forme gazeuse. Un maximum de 7 autres créatures peuvent ainsi s'unir à l'utilisateur de la potion. L'union ne peut être forcée : l'utilisateur peut empêcher à volonté une créature de se fondre en lui. Toute créature unie à l'utilisateur peut le quitter et sortant tout simplement de lui. Les créatures réunies ainsi (y compris l'utilisateur), ne peuvent attaquer ni lancer de sorts mais sont capables de parler. Les dégâts infligés à l'utilisateur de la potion n'affectent pas les créatures qui se sont fondues en lui.

Vision : l'utilisateur devient capable de *détecter l'invisibilité* (comme par le sort de magicien) durant 1 tour. Cette potion annulera la cécité durant la même période.

6. Parchemins

Carte : les cartes à trésor sont décrites dans le livret des règles Expert. Selon le type de trésor donné, le MD doit sélectionner un monstre adéquat, possédant un type de trésor similaire, puis dessiner la carte et la tanière dudit monstre. Il est à noter que la carte peut être partiellement inexacte, omettant un détail important (comme le type des monstres, des pièges dangereux, etc.) ou donnant de faux renseignements. Quoi qu'il en soit, il est souhaitable que le trésor mentionné soit présent.

Cartographie : ce parchemin est blanc. Tenu en main et recevant l'ordre d'écrire, il dessinera la carte d'une région choisie. Celle-ci doit se trouver intégralement à moins de 30 m du parchemin, et ne peut dépasser une taille de 900 mètres carrés. Le parchemin fonctionnera 1 fois par jour.

Communication : il s'agit en fait de deux parchemins, le second roulé dans le premier. On peut les séparer facilement. Un message écrit sur l'un des deux apparaît immédiatement sur l'autre. Tant que les deux parchemins se trouvent sur le même plan d'existence, la portée de leur pouvoir est infinie. Le message peut comporter au plus une centaine de mots. Si l'un des messages est effacé, l'autre disparaît également. Tout message doit être effacé avant qu'un nouveau ne puisse être inscrit. Il existe une probabilité de 5 % (non cumulative) pour que chaque effacement détruise la magie des deux parchemins.

Copieur de sorts : lorsque l'on découvre ce parchemin, il est vierge. On peut l'utiliser pour copier un sort lancé sur celui qui le possède. Il lui est impossible de copier un effet similaire à un sort, pas plus qu'un effet produit par un objet (comme un bâtonnet). Par contre on peut copier un sort provenant d'un parchemin. Ce parchemin existe en quatre types : lancez 1d10 pour en déterminer la capacité.

1-4 Sorts de 1er ou de 2e niveau.

5-7 Sorts du 1er au 4e niveau.

8-9 Sorts du 1er au 6e niveau.

10 Sorts du 1er au 8e niveau.

L'utilisateur du parchemin doit tenir celui-ci à la manière d'un bouclier et ne peut faire aucune autre action durant ce processus. Il doit alors lancer un jet de protection contre les sorts, avec un bonus de +4. En cas de réussite, le sort lancé n'a aucun effet. Il est au contraire transféré sur le parchemin qui ressemble alors à un parchemin de sorts normal. Il sera impossible de connaître le sort lancé avant d'utiliser un sort de *lecture de la magie*, pour l'identifier.

Ce parchemin ne peut retenir qu'un seul sort à la fois. Celui-ci doit être utilisé ou recopié dans un livre de sorts (pour les magiciens), avant qu'un nouveau ne puisse être copié. Tous les types de sorts (clerc, druide, magicien) peuvent être copiés, tant que leur niveau n'excède pas la capacité du parchemin. Un *parchemin copieur de sorts* ne peut affecter des sorts d'un niveau supérieur à sa capacité donnée ; il ne peut copier qu'un seul sort par jour.

Création : ce sort est extrêmement précieux ; le personnage qui l'utilise doit dessiner l'image d'un objet normal quelconque, dont la taille ne dépasse pas 1,50 m x 3 m x 30 cm (quoique le dessin soit plus petit) ni le poids 5.000 po. L'objet peut alors être retiré du parchemin pour l'utilisation ! Il est impossible de créer ainsi des objets magiques, pas plus que des êtres vivants. Mais tous les types d'armes ou d'armures (par exemple) peuvent en être tirés. L'objet disparaîtra sur l'ordre de son créateur ou après une période de 24 heures. Le parchemin ne peut créer qu'un objet par jour, au plus.

D'abri : un dessin finement réalisé se trouve sur ce parchemin : il représente une pièce carrée de 3 m de côté, éclairée, contenant 2 lits, 1 table, 1 chaise, de la nourriture pour 2 personnes sur la table, ainsi qu'une paire d'épées normales accrochées à un mur, avec leur bouclier. Si le parchemin est appliqué sur une surface verticale, il est possible de pénétrer dans la pièce et d'utiliser les objets. La nourriture et les boissons sont pures, conviennent à l'alimentation de tous les êtres vivants. Il est possible de décrocher et d'utiliser les épées et les boucliers. Néanmoins aucun objet ne peut être sorti de la pièce.

Lorsque le parchemin est décroché, il est impossible de pénétrer dans la pièce ou de la quitter ; elle n'existe alors que dans une autre dimension (et non pas un autre plan). Si des créatures s'y trouvent lorsqu'on décroche le parchemin, l'air contenu dans la pièce leur permet de survivre durant 24 heures. Les créatures ainsi emprisonnées ne peuvent s'échapper que par le biais d'un *souhait*. La nourriture et les boissons sont renouvelées chaque fois que le parchemin est décroché. La pièce peut être créée une fois par jour mais ne restera accessible que pendant 12 heures ; s'il n'a pas été décroché au bout de ce délai, il tombera de lui-même.

Des mages : (utilisable seulement par les lanceurs de sorts) : ce parchemin est vierge. On l'utilise pour identifier des effets magiques. L'utilisateur doit tenir le parchemin en main et lui ordonner d'identifier un effet magique de son choix dans un rayon de 9 m. Le nom du sort ou de l'effet apparaît alors sur le parchemin, ainsi que le niveau de la personne ayant prononcé l'incantation ; Ce parchemin ne peut fonctionner qu'une seule fois par jour.

Équipement : ce parchemin porte les noms de 6 objets normaux (que le MD choisit ou sélectionne aléatoirement en utilisant la liste de l'équipement standard). Lorsque l'on en lit un à haute voix, l'objet en question apparaît à moins de 3 m du parchemin. Sur celui-ci, son nom s'efface. L'objet demeurera matériel durant 24 heures ou jusqu'à ce que l'utilisateur lui ordonne de disparaître. Lorsque l'objet se dématérialise, son nom réapparaît sur le parchemin. Seuls 3 des 6 objets peuvent être créés dans la même journée.

Illumination : une flamme est dessinée sur ce parchemin. Une fois enflammé, celui-ci brûlera d'un feu qui éclairera dans un rayon de 18 m, pendant 6 heures par jour au maximum. S'il n'endommage pas le parchemin, ce feu n'en est pas moins normal et peut être utilisé pour, par exemple, allumer des torches. Il ne peut être éteint que par de l'eau ou la volonté de l'utilisateur ; tout vent, qu'il soit naturel ou magique, ne peut même le faire vaciller. Il arrive que l'on découvre cet objet d'ores et déjà allumé.

Interrogation : l'utilisateur de ce parchemin peut interroger des objets inanimés non magiques. Les réponses apparaissent sur le parchemin. Celui-ci copiera jusqu'à trois réponses – les objets comme s'ils étaient eux-mêmes des êtres vivants, doués de vue, d'ouïe et d'odorat – mais se limiteront à de simples observations. Le parchemin *ne peut pas* être utilisé pour interroger des créatures vivantes, pas plus que des objets magiques.

Malédiction : les *malédictions* décrites dans le livret des règles de Base sont suffisamment méchantes pour convenir à ce parchemin. Il est inutile d'en augmenter la puissance pour les niveaux de jeu supérieurs.

Passage : ce parchemin créé un effet de *passe-muraille*, identique à celui du sort de magicien. Placé sur une surface puis recevant l'ordre de fonctionner, le parchemin disparaît, laissant à sa place un trou de 1,5 m de diamètre et de 3 m de long au maximum. Les objets vivants ou magiques ne peuvent être affectés. Le trou disparaîtra au bout de 3 tours, ou bien sur l'ordre de l'utilisateur. À cet instant, le parchemin réapparaîtra. Il est impossible d'utiliser ce parchemin 2 fois par jours.

Pièges : ce parchemin permet de créer un piège : le type de celui-ci dépend de la manière dont on dispose le parchemin. Ce dernier est détruit par la création du piège. Placé sur un sol, il crée une fosse camouflée ; sur un plafond, l'activation du piège déclenchera la chute d'un bloc de pierre. Dans les autres cas, le parchemin créé un piège à base de gaz ou de fléchettes. Le fonctionnement exact de la chose est laissé à l'imagination du MD. Le piège créé est tout à fait réel. Il n'a rien de magique, ni d'illusoire.

Répétition : ce parchemin d'apparence banale ne semble recéler qu'un seul sort. Les restrictions d'utilisation standards s'appliquent. Néanmoins, 1 tour après le lancement du sort, le parchemin en créera l'effet une seconde fois, centré sur lui-même, ou affectant la créature la plus proche, si un récipiendaire est nécessaire. Tout comme dans le cas d'un parchemin de sorts normal, tout sort lancé à partir de celui-ci s'efface ; néanmoins il est possible d'en réinscrire un autre, pourvu qu'il soit de même niveau que le premier ; l'effet de répétition se produira alors à nouveau.

Retardement : ce parchemin ne comprend qu'un seul sort. Lorsqu'il lance celui-ci, l'utilisateur détermine un retard se situant entre 0 et 12 rounds. Si, par la suite, il porte le parchemin sur lui, il possède un contrôle total sur le sort quand celui-ci prend effet. Dans le cas contraire, l'effet du sort apparaît autour du parchemin lui-même, affectant la créature la plus proche si un récipiendaire est nécessaire. *Le sort ne peut endommager le parchemin, même s'il est basé sur le feu. Exemple :* un elfe lit un parchemin de retardement sur lequel se trouve le sort é*clair de foudre*, spécifiant un retard de 8 rounds, puis range le parchemin. 8 rounds plus tard, lorsque l'*éclair de foudre* apparaît, l'elfe pourra en choisir la portée et la direction par simple concentration, comme cet instant.

Sorts : utilisez si vous le désirez les *tables 6.a. et 6.b.* pour connaître les niveaux exacts des sorts, ou bien choisissez directement ces derniers. Les parchemins de sorts constituent une bonne méthode pour introduire de nouveaux sorts dans la campagne. Il est donc possible de les préparer en ayant en mémoire le livre de sorts actuel des personnages. Seuls les druides peuvent lancer des sorts figurant sur les parchemins de druides, bien que leurs noms puissent être obtenus par une *lecture de la magie*.

Vérité : ce parchemin est vierge lorsqu'on le découvre. L'utilisateur peut poser une question à tout être vivant se trouvant dans un rayon de 9 m ; la réponse exacte et complète apparaît sur le parchemin, lue dans l'esprit de la victime par une puissante version d'*ESP*. Il est à noter que la réponse n'est exacte que dans les limites des connaissances de la victime. Le parchemin permet de recueillir ainsi une réponse par jour.

Vision : ce parchemin est vierge. Tenu en main, puis recevant l'ordre d'écrire, il dessinera l'image de créatures se trouvant dans un rayon de 30 m, au sein d'une zone choisie par l'utilisateur. 4 types différents de créatures peuvent être dessinés, au maximum. Quel que soit le nombre de créatures représentées, le parchemin ne fonctionnera qu'une fois par jour.

7. Baguettes, bâtons, bâtonnets

Toutes les notes figurant dans les Règles Expert s'appliquent toujours. S'il le désire, le MD peut utiliser un nombre supérieur de charges : 3-30 (3d10) pour une baguette et 2-40 (2d20) pour un bâton. Les bâtonnets sont des objets permanents et n'ont nul besoin de charges.

Bâtonnet d'annulation : toute épée magique intelligente, ainsi que tout objet +5 peut supporter les effets de ce bâtonnet si son utilisateur réussit un jet de protection contre les bâtonnets. Ceci n'indique qu'une résistance efficace et le bâtonnet reste utilisable. Une *épée +5* intelligente gagne un bonus de +2 sur un jet de protection.

Bâtonnet d'armement : ce *bâtonnet +5* n'est utilisable que par les nains, petites-gens, guerriers ou voleurs. Sur commande de l'utilisateur, elle peut s'allonger et se diviser en deux armes de même taille, chacune ayant un bonus de +2. Celles-ci peuvent elles-mêmes se diviser en deux armes +1. Le *bâtonnet* ne peut se diviser accidentellement. Il suffit de réassembler ses parties pour le reconstituer. Chaque arme, quelle que soit sa taille inflige 1-6 points de dégâts par coup, plus les bonus magiques (mais sans bonus de Force).

Bâtonnet du dragon : ce bâtonnet peut exister en 3 types différents ; lancez 1d10 pour déterminer le type ou bien sélectionnez-en un :

1d10	Alignement	Dragon	CA	Souffle(s)
1-5	Loyal	D'Or	–2	Feu/gaz
6-8	Neutre	Bleu	0	Foudre
9-10	Chaotique	Noir	2	Acide

Chacun de ces bâtonnets est +5 et inflige 6-13 (1d8+5) points de dégâts par coup (mais sans aucun bonus de force). Une fois par jour, il est possible de transformer le bâtonnet en un petit dragon du type approprié. Celui-ci possède 30 points de vie et ne peut être affecté que par la magie (armes, sorts, etc.). Il comprend et sert fidèlement, au mieux de ses capacités, l'utilisateur de la baguette ; il peut par exemple servir de messager, de monture ou de gardien. À moins d'en avoir reçu l'interdiction, il se battra jusqu'à la mort. Il ne peut utiliser aucun sort. Sur ordre, le dragon retrouvera sa forme de baguette ; néanmoins, s'il est tué sous forme de dragon, il ne pourra se re-métamorphoser et sera donc détruit pour toujours. Si on le désire, il est possible d'utiliser des sorts pour soigner la créature (ou bien toute autre forme de soins magiques).

Si le dragon est créé par un utilisateur ne possédant pas le même alignement que lui, il attaquera immédiatement son créateur, se battant jusqu'à la mort. Lorsque ceci se produit, il est impossible de lui ordonner de retrouver sa forme de bâtonnet.

Bâtonnet d'inertie : seuls les nains, les petites-gens, les guerriers et les voleurs peuvent utiliser cet objet étrange. Il est possible de l'utiliser tout à fait comme un *javelot +3*. Sur l'ordre de celui qui la manie, ce bâtonnet s'immobilisera, où qu'elle se trouve. Il n'est alors possible de la déplacer que par un *souhait*. Un second ordre lui rend sa liberté. Si le bâtonnet est arrêté en plein mouvement, il poursuivra ce dernier lorsqu'il sera relâché. *Exemple :* il est possible de le lancer vers une porte, de lui ordonner de s'immobiliser puis de le relâcher plus tard si un ennemi entre (un jet de toucher normal s'impose alors). Si l'utilisateur fait une chute le bâtonnet pourra, sur son ordre, s'immobiliser soudainement pour qu'il s'y raccroche.

Bâtonnet de parade : ce *bâtonnet +5* peut être utilisée en tant qu'arme de mêlée, infligeant 6-13 (1d8+5) points de dégâts par coup (mais sans aucun bonus de Force). On peut aussi s'en servir pour parer les attaques, si l'utilisateur choisit cette capacité au début d'un round. Lorsqu'il est attaqué en mêlée, l'utilisateur gagne alors un bonus de +5 sur sa classe d'armure, en parant. Néanmoins ceci ne s'applique pas au tir de projectiles. En parant, il est impossible d'exercer d'autre action que la *retraite* (règles de Base, Livret des Joueurs, page 60).

Bâtonnet de santé (clercs uniquement) : cet objet possède tous les pouvoirs d'un *bâton de guérison* mais ne dépense aucune charge. Il ne peut affecter une créature donnée qu'une seule fois par jour, quel que soit l'effet obtenu.

Bâtonnet de suzeraineté : cet objet aide à gouverner. Lorsqu'un souverain le porte en visitant son domaine, il ajoute un bonus à tous les tirages de niveau de confiance, proportionnel au pourcentage des habitants posant les yeux sur lui.

1-50 %	+10	91-99 %	+40
51-75 %	+20	100 %	+50

Non utilisé, le bâtonnet doit être conservé au sein de la place-forte du souverain. Ses effets persistent durant trois mois mais peuvent être renouvelés à volonté.

Bâtonnet de victoire : ce bâtonnet apporte à son utilisateur la chance au cours des batailles (lorsque l'on utilise le système « machine de guerre », voir page 16). Les bonus suivants s'appliquent :

1. Un bonus de +25 s'applique au tirage des résultats du combat (pour un total maximum de 100).
2. Si la différence de totaux est de 101 ou plus, on utilise dans la table des résultats du combat la ligne 91-100 ce qui limite les pertes.

Bâton à un élément : il existe sept types de ces bâtons ; on détermine le type de celui qu'on vient de trouver en lançant d% :

01-21	Bâton de l'air
22-42	Bâton de la terre
43-63	Bâton du feu
64-84	Bâton de l'eau
85-91	Bâton de l'air ou de l'eau
92-98	Bâton de la terre et du feu
99-00	Bâton de puissance élémentaire

Chacun d'entre eux est un *bâton +2* et peut être utilisé ainsi sans qu'aucune charge ne soit dépensée, infligeant 3-8 points de dégâts par coup. Un bâton à deux éléments possède les pouvoirs des deux bâtons à un élément correspondant. Le bâton de puissance élémentaire possède les pouvoirs des quatre bâtons à un élément.

Utilisé sur le plan primaire matériel, chaque *bâton* procure les pouvoirs suivants :

1. Bonus de +4 aux jets de protection contre les formes d'attaques basées sur l'élément correspondant.
2. Immunité totale aux attaques des élémentaux du type correspondant.
3. Invocation d'un élémental à 8 DV de ce type par jour (comme avec le sort de magicien) Chaque invocation coûte une charge.
4. Effets similaires à des sorts, chacun coûtant une charge par utilisation :

Air : *éclair de foudre, nuage létal*.
Terre : *toile d'araignée, mur de roc*.
Feu : *boule de feu, mur de feu*.
Eau : *glace (tempête ou mur)*.

Le sort *toile d'araignée* est décrit dans le livret des règles de Base. Tous les autres le sont dans le livret des règles Expert. Tous ces effets sont créés comme si le sort était lancé par un magicien de 10e niveau.

Utilisé sur le plan élémentaire correspondant, les pouvoirs du bâton sont tout à fait différents. Ceux qui sont notés ci-dessus sont remplacés par les suivants, tant qu'il demeure au moins une charge au sein du bâton :

1. Immunité aux dégâts causés par le plan lui-même, et vision jusqu'à une portée de 18 m.
2. Déplacement possible dans le plan à la vitesse de 36 m par tour (18 m par round).
3. Possibilité de communiquer avec tout habitant de ce plan.
4. Bonus de –4 à la classe d'armure en cas de combat contre un habitant de ce plan.

Il est à noter que le *bâton* ne confère pas la possibilité de respirer au sein du plan élémentaire ; il faut utiliser un autre objet ou un sort. Néanmoins lorsqu'un bâton est employé en conjonction avec un anneau d'*adaptation élémentaire* ou un *talisman de voyage élémentaire*, tous les effets notés plus haut s'étendent dans un rayon de 3 m autour de l'utilisateur.

Hormis le *bâton de puissance élémentaire*, tous peuvent être utilisés pour réduire à néant des effets relatifs à l'élément en opposition au leur (voir page 20), ce qui coûte 1 charge si l'effet a été produit par le bâton opposé ou 2 charges s'il s'agissait d'un sort normal. Par exemple, il est possible d'utiliser un bâton de l'air pour annuler un *mur de feu* lancé par un magicien, au prix de deux charges.

Un élémental invoqué peut être renvoyé sur son plan d'origine au même coût (1 s'il était produit par le bâton opposé, 2 par un sort), mais il est nécessaire de toucher la créature avec le bâton (ce qui nécessite peut-être un jet de toucher normal).

Si un de ces *bâtons* est transporté sur son plan d'opposition, il explose immédiatement, infligeant 20 points de dégâts électriques, plus 1-8 points pour chaque charge demeurant en lui. L'explosion emplit une sphère de 18 m de rayon ; toutes les créatures s'y trouvant bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de –4 sur le dé. En cas de réussite, ils ne reçoivent que ½ des dégâts. Le porteur du bâton, cependant, ne bénéficie d'aucun jet de protection.

Bâton de blessure : ce bâton fonctionne de la même façon qu'un *bâton de guérison* inversé, au prix d'une charge par créature blessée. Il inflige 2-7 points de dégâts si on en frappe une créature (aucun jet de protection) ; il est possible de requérir un tirage de toucher normal. Les dégâts normaux de l'arme (1-6) s'ajoutent à ce chiffre, si la chose est applicable. Ce bâton peut également créer les effets suivants, aux coûts notés. Chaque effet est identique à la forme inversée d'un sort de clerc. Signalons que l'utilisation de ce Bâton constitue un acte chaotique.

Cécité	2 charges
Contamination	2 Charges
Blessures majeures	3 charges
Empoisonnement	4 charges

Bâton de dissipation : le toucher de ce bâton possède le même effet qu'un sort de *dissipation de la magie* lancé au 15e niveau d'expérience mais il n'affecte que l'objet ou l'effet magique touché. Toute potion ou parchemin touché est totalement détruit ; tout objet magique permanent devient non-magique durant une période de 1-4 rounds (ceci inclut armes et armures). Ceci peut être néfaste de façon permanente aux épées intelligentes (à la discrétion du MD). Chaque utilisation du bâton coûte une charge.

Bâton de druide : tout druide porteur de ce bâton gagne un sort supplémentaire par niveau de sort. Ceux-ci doivent être sélectionnés durant l'acquisition des sorts normaux (généralement la méditation matinale). Chaque jour où l'on utilise le bâton entraîne la perte d'une charge. Il s'agit également d'une arme +3 (infligeant 4-9 points de dégâts par coup) qui peut être utilisée ainsi sans dépenser de charges.

Bâton de guérison : il est possible d'utiliser des charges pour créer les effets suivants (en plus des capacités de soins décrites dans les règles de Base 2-7 points par contact) :

Guérison de la cécité	1 charge
Guérison des maladies	1 charge
Soins majeurs	2 charges
Contre-poison	2 charges

Bâton serpent : en plus des capacités décrites dans les règles de Base, il est possible d'utiliser des charges de deux manières différentes : on peut utiliser jusqu'à 5 charges par round pour ajouter un bonus au jet de toucher du serpent (+1 par charge dépensée). Il est aussi possible d'en dépenser une pour soigner le serpent au cours d'un combat. L'utilisateur lance un sort de soins (n'importe lequel) puis dépense une charge pour que celui-ci soit transmis au serpent. La quantité de points soignés est déterminée normalement ; il n'existe pas de limite de portée.

8. Anneaux

Toutes les directives et restrictions données dans les règles Expert au sujet des anneaux s'appliquent toujours.

Adaptation élémentaire : il existe sept types différents de cet anneau ; lancer un d% pour déterminer le type de celui qui vient d'être découvert, ou bien le choisir :

01-21	Air	85-91	Air et eau
22-42	Terre	92-98	Terre et feu
43-63	Feu	99-00	Tous les éléments
64-84	Eau		

Le porteur de cet anneau peut respirer librement et voir à travers de l'élément gazeux (l'équivalent de l'air sur le plan primaire) lorsqu'il se trouve sur le plan élémentaire approprié.

Boucle d'oreille : lorsqu'on le porte au doigt, cet anneau ne produit aucun effet particulier. Par contre, posé sur une surface (porte, coffre, etc.), il permet à son utilisateur d'entendre tous les bruits, quels qu'ils soient, se produisant dans les 18 m de ladite surface. Ceci comprend les battements de cœur, les respirations et même les courants d'air. L'anneau ne fonctionne que 3 fois par jour.

Dévoreur de sorts : cet anneau possède l'apparence et le fonctionnement d'un *anneau de retour de sorts*, mais si son utilisateur est un lanceur de sorts, un effet supplémentaire se produit. Lorsqu'un sort est lancé, en portant l'anneau, celui-ci « dévore » tous les autres sorts mémorisés. Par la suite il est impossible d'enlever l'anneau (bien que l'on puisse réapprendre des sorts et les lancer sans problème) à moins de recevoir un *désenvoûtement*, lancé au moins au 25e niveau. Ce remède ne permet que d'enlever l'anneau mais n'affecte en rien les pouvoirs de celui-ci. Un sort de *dissipation du mal* lancé au 36e niveau changera l'*anneau en un retour de sorts* normal.

Honnêteté : cet anneau se présente par télépathie comme un anneau de *vérité* lorsqu'on le porte, mais il fonctionne en fait différemment. Lorsque le porteur tente pour la première fois de déterminer la véracité d'une affirmation, cette dernière lui apparaîtra comme vraie – mais par la suite lui-même deviendra incapable de mentir. Tant qu'il portera l'anneau, il devra donner des réponses complètes et totalement exactes à toutes les questions qui lui seront posées. Il est impossible d'enlever l'anneau à moins de recevoir un *désenvoûtement*, prononcé par un lanceur de sorts du 26e niveau au moins.

Mémoire : cet anneau n'est utilisable que par un lanceur de sorts. Il permet à celui-ci de se souvenir de tout sort lancé. Dans le tour qui suit le lancement d'un sort, le porteur de l'anneau doit choisir de s'en souvenir. Ses souvenirs réapparaissent et le sort est instantanément réappris. L'anneau ne peut restaurer en mémoire qu'un seul sort par jour.

Mensonges : lorsqu'on le met au doigt, cet objet prétend par télépathie être un anneau de *vérité*, bien que son effet soit l'inverse de celui d'un anneau d'*honnêteté*. À tous propos, le porteur devient incapable de dire la vérité. Il ne peut être enlevé, à moins qu'un sort de *désenvoûtement* ne soit lancé au 26e niveau au moins.

Protection (+1, +2, +3 ou +4) : ces anneaux sont identiques à ceux décrits dans les règles de Base et les règles Expert. Leur bonus s'applique à la fois à la classe d'armure et aux jets de protection. Un anneau +1 peut posséder une aire d'effet, comme cela est indiqué dans les règles Expert. Néanmoins seuls 10 % des anneaux +1 possèdent ce pouvoir. Aucun anneau plus puissant ne peut affecter une zone.

Protection vitale : cet anneau extrêmement précieux annulera les effets de 1-6 attaques par perte d'énergie. Si le porteur est frappé par un mort-vivant (ou un effet) occasionnant une perte d'énergie, les niveaux devant être perdus sont en fait drainés de l'anneau, sous forme de charges. Si un coup unique doit enlever un nombre de niveaux supérieur au nombre de charges demeurant dans l'anneau, celui-ci se désintègre ; dans le cas contraire, lorsque toutes les charges sont épuisées, il se transforme en *anneau de protection +1*.

Rapidité : une fois par jour, pendant 1 tour, le porteur de cet anneau peut se déplacer à une vitesse double de la normale, et attaquer deux fois plus par round. Cet effet est identique au sort de magicien *rapidité*, mais s'effectue par simple mot de commande, non par incantation.

Sacré : cet anneau n'est utilisable que par un clerc ou un druide. Si l'anneau est porté durant l'acquisition des sorts (généralement la méditation matinale) le clerc gagne un sort supplémentaire des niveaux 1, 2 et 3 (ces sorts ne s'appliquent qu'aux niveaux de sorts utilisables. Par exemple un clerc de 5e niveau n'obtiendrait aucun sort de niveau 3). Si l'anneau est enlevé les sorts sont oubliés (bien que cela n'ait aucun effet s'ils ont déjà été lancés). De plus, il reçoit un bonus de +1 à tous ses jets de *vade retro*, y compris celui déterminant le nombre de dés de vie de morts-vivants repoussés. Cet anneau n'affecte pas les tentatives de *vade-retro* ne requérant pas de tirage.

Sécurité : l'effet de cet anneau est similaire à celui d'une *potion de chance*. Lorsqu'il vient de manquer un jet de protection, le porteur de cet anneau peut « changer le destin » en annonçant qu'il l'a en fait réussi ! L'anneau annulera 1-4 jets de protection manqués puis se désintégrera.

Soins : une fois par jour, cet anneau appliquera un remède - *guérison de la cécité, guérison des maladies, désenvoûtement* ou *contre-poison*. Chacun de ces effets est identique au sort de clerc de 25e niveau. L'anneau produit l'effet désiré lorsque son porteur se concentre et touche le bénéficiaire.

Souhaits : cet objet est identique à celui qui a été décrit dans les Règles Expert, hormis sur le point suivant : pour savoir le nombre de *souhaits* qu'il contient, lancer 1d10 : 1-4 = 1 ; 5-7 = 2 ; 8-9 = 3 ; 10 = 4.

Survie : utilisant les charges contenues par l'anneau, le porteur peut survivre sans air, sans nourriture et sans boisson. L'anneau contient 101-200 (d% +100) charges lorsqu'on le découvre. En dépensant 1 charge, le porteur peut se passer de nourriture et de boisson durant 1 journée. La survie sans air requiert 1 charge par heure. Lorsqu'il ne contient plus que 5 charges, ou moins, l'anneau devient noir.

Vérité : trois fois par jour, cet objet permet à son porteur de savoir si une affirmation orale est vraie ou non. Si la personne ou créature prononçant ladite information la pense vraie, un résultat de « vérité » sera obtenu. L'anneau informe son porteur de ses pouvoirs par télépathie, dès qu'il est passé au doigt.

Vision : une fois par jour, le porteur de cet anneau peut voir les choses telles qu'elles sont durant 3 tours, comme s'il avait lancé le sort de clerc *vision réelle*. Il n'est pas nécessaire que le porteur soit un lanceur de sorts.

9. Objets divers

Il n'y a aucune limite à la variété des objets possibles ; les appareillages et objets donnés ci-dessous ne constituent que des échantillons. Si vous le désirez, vous pouvez en créer d'autres, possédant n'importe quel pouvoir. En le concevant, n'oubliez cependant pas l'équilibre du jeu. Un objet dupliquant par exemple les pouvoirs de clerc rendrait les clercs moins utiles au cours du jeu. Pour éviter que de tels objets ne mettent votre univers en péril, limitez-en le nombre, ainsi que le pouvoir en les dotant de charges.

Ardoise d'identification *(lanceurs de sorts uniquement)* : cet objet fort précieux permet d'identifier la plupart des objets magiques. Il s'agit d'un morceau d'ardoise (pierre) fermement entouré par un cadre de bois ciselé, mesurant généralement 90 cm carrés (quoique l'on puisse trouver des ardoises de toutes tailles, plus petites ou plus grandes). L'utilisateur doit placer un objet magique sur l'ardoise, tenue horizontalement. Lorsque l'on enlève celui-ci, son nom apparaît sur l'ardoise. Si l'objet possède des mots de commande, l'un d'entre eux apparaîtra sur l'ardoise à chaque identification. L'ardoise ne commencera à se répéter que lorsque tous les mots de commande auront été révélés.

L'ardoise peut être facilement abusée par des objets *maudits* ou totalement inutiles. Elle est incapable de détecter un nombre de charges ou une capacité spéciale. Une *potion de poison* sera identifiée de façon erronée, comme un autre type. Tout objet *maudit* sera identifié comme un objet normal (il est impératif de suivre à la lettre ces directives, sous peine de ruiner le mystère entourant ce type d'objets).

L'ardoise peut dépenser jusqu'à 10 charges par jour ; Le nombre de charges nécessaires pour l'identification d'un objet dépend de celui-ci.

Objets magiques temporaires :

Potion	2
Projectile	3
Baguette	4
Bâton	5

Objets magiques permanents :
Toute arme magique permanente : 6
Armure ou bouclier : 7
Bâtonnet ou anneau : 8
* Objet divers mineur : 10
* Objet divers majeur : spécial

** La valeur et le degré de rareté de tels objets au sein de la campagne sont laissés à l'appréciation du MD. Un objet magique « majeur » pourrait par exemple n'être identifié qu'en rendant l'ardoise inutilisable durant 1-4 jours.*

Bateau sous-marin : ce bateau semble identique à un voilier (règles Expert, page 45) et peut être utilisé ainsi. Étant néanmoins magique, sa classe d'armure est de 4 et il possède 40 points de structure. Si on connaît ses mots de commande, aucun rameur ni marin n'est nécessaire. Il obéit aux ordres suivants : démarrer, s'arrêter, tourner à bâbord (gauche), tourner à tribord (droite), cesser de tourner (tout en gardant la même vitesse), plonger, se stabiliser, et faire surface. Sous l'eau, le bateau irradie un effet de *respiration aquatique* protégeant passagers et équipage tant qu'ils demeurent en contact avec lui. Les bateaux sous-marins sont parfois munis de poignées pour éviter la dérive des passagers (s'il le souhaite, le MD peut créer des bateaux magiques ne voyageant que sur la glace, le sable, dans l'air, etc.).

Bourse de sécurité : cet objet est de la taille d'un grand sac (capacité 600 po). Toute tentative de vol exercée sur cette bourse lui fait crier « On est en train de me voler ! » (en langage commun), de façon répétée pendant une heure. Ses cris peuvent s'entendre à une distance de 36 m. Si son propriétaire la tient en main et lui ordonne de se taire, elle obéira mais recommencera à crier si on tente à nouveau de la voler.

Carillon du temps : cette petite baguette de métal argenté mesure 8 centimètres. Sur commande, elle commencera à tenir le compte du temps et sonnera toutes les heures, audible par toute créature se trouvant dans un rayon de 18 m (quels que soient les obstacles, murs, roc, etc.). Plongée dans un sort de *silence sur 5 m* elle dissipera ce dernier mais sa portée sera réduite à 9 m durant 1 tour. Un second mot de commande lui fera changer de couleur ; le carillon devient doré à l'une de ses extrémités ; cette couleur s'étend lentement jusqu'à l'autre extrémité, l'atteignant au bout d'une heure. Un troisième mot de commande annule la sonnerie du carillon - dès qu'un tour se sera écoulé après cet ordre.

Clou de direction : cet objet semble identique à un banal clou de charpenterie. Si on en connaît le mot de commande, il est possible de lui faire indiquer tout objet non-magique nommé (porte, escalier, pièce d'or, etc.) ; le clou se transforme alors en doigt squelettique qui désigne l'objet de ce type le plus proche. Il continuera à le désigner pendant 1 tour puis reprendra sa forme de clou. Il n'existe aucune limite de portée au pouvoir de détection du clou mais celui-ci ne peut repérer aucune créature vivante ou morte-vivante, pas plus qu'un objet magique ou l'effet d'un sort. Le *clou de Direction* ne fonctionnera qu'une fois par jour.

Clou magique : cet objet semble identique à un clou de charpenterie médiéval, long de 3 à 10 cm, grossièrement manufacturé. À moins d'utiliser un sort de *détection de la magie*, on peut facilement l'ignorer s'il se trouve au milieu d'autres matériaux de construction. Lorsqu'on lui ordonne de fonctionner, il disparaît. Quand l'utilisateur tentera par la suite de tromper la vigilance d'un ennemi (en se dissimulant, par invisibilité, etc.), le clou réapparaîtra sous forme d'un grand doigt lumineux dirigé vers le personnage durant 1-6 rounds. Le clou magique pourra réapparaître durant chaque tentative similaire ultérieure (25 % de chances à chaque fois), mais un *désenvoûtement* le fera disparaître pour toujours.

Lanterne éternelle : cet objet est identique à une lanterne d'aventurier normale. Elle est faite de métal, possède un compartiment inférieur pour l'huile, une poignée et des volets autour du corps pour protéger la flamme du vent. Emplie d'huile et allumée, comme une lanterne d'huile. Si jamais on l'immerge dans l'eau, elle perd toutes ses propriétés magiques.

Lanterne d'ouragans : cet objet possède l'apparence et le fonctionnement d'une lanterne éternelle – lorsque sa tempête a été déchaînée, selon la description qui suit.

Lorsqu'on la trouve, la lanterne est toujours fermée. Une fois les volets ouverts, des rafales de vent violentes s'échappent de la lanterne, entourant celui qui la tient (lequel ne bénéficie d'aucun jet de protection) et toutes les autres créatures se trouvant dans un rayon de 9 m. Cet « ouragan » dure pendant 3 rounds ; chaque victime doit lancer un jet de protection contre les sorts ; un échec signifie que tous les objets transportés (à l'exception des vêtements et/ ou armures, mais y compris les chapeaux, gants, trésors, etc.) sont emportés, atterrissent dispersés dans les 18 m à la ronde. Un jet de protection réussi indique que la victime s'est laissée tomber à terre à temps, maintenant fermement toutes ses possessions. La *lanterne d'ouragans* peut par la suite être utilisée comme une lanterne éternelle durant le reste de la journée. Elle reforme son ouragan toutes les 24 heures. Celui-ci doit à nouveau être libéré avant que la lampe ne puisse être d'une quelconque utilité.

Muselière d'entraînement : fait de lanières de cuir et de boucles métalliques, cet objet peut être attaché autour de la gueule de tout animal ou monstre attaquant par morsure. Il s'agrandira ou diminuera magiquement pour s'adapter au museau de la créature, laquelle pourra respirer mais sera incapable de mordre ou de parler tant qu'elle portera la muselière. Celle-ci se verrouille à l'aide d'un mot de commande (considérer qu'il s'agit d'un *verrou magique* lancé au 15e niveau). Un autre la débloquera et la fera tomber. Il est possible de commander la muselière aussi souvent qu'on le désire.

Œufs fantastiques : ces objets étranges sont de la taille d'un œuf de poule mais peuvent être d'une couleur quelconque. Lâché ou lancé, à une distance maximum de 18 m, l'œuf se brise ; durant le round suivant une créature en émerge et grandit jusqu'à sa taille normale. Elle obéit alors au mieux de ses capacités à la personne ayant lancé l'œuf. (il est à noter que la créature doit pouvoir entendre les ordres de l'utilisateur). Elle disparaîtra au bout d'une heure ou bien lorsqu'elle aura été abattue. Pour déterminer son type, lancez 1d12. Les règles de Base contiennent toutes les descriptions nécessaires. La créature apparaissant ne peut être déterminée avant que l'œuf ne se brise. Le MD peut ajouter d'autres créatures à la liste.

1. Babouin des rochers
2. Chauve-souris, géante
3. Ours noir
4. Ours grizzly
5. Sanglier
6. Lion des montagnes
7. Panthère
8. Furet géant
9. Lézard gecko
10. Lézard draco
11. Serpent, courseur
12. Loup, normal.

Onguent magique : ce baume crémeux et blanc se trouve dans une petite boîte en bois, en compagnie d'un tampon d'ouate. Si la totalité du contenu de la boîte est utilisé sur une partie quelconque de la peau d'une créature, un effet magique se produit. Tous les onguents possèdent la même apparence, la même odeur et le même goût. Pour déterminer le type découvert, lancer 1d6 :

1. *Bénédiction :* ce baume confère à celui qui en bénéficie un bonus de –2 sur la classe d'armure et de +2 sur les jets de protection pendant 1 tour.
2. *Guérison :* ce baume soigne 4-14 points de dégâts.
3. *Poison :* ce baume semble être un onguent de bénédiction. En fait il requiert de celui qui s'en enduit la réussite d'un jet de protection contre le poison, avec une pénalité de –2 – un échec signifiant la mort.
4. *Balafre :* ce baume semble être un onguent de guérison. Il inflige en fait 2-12 points de dégâts par brûlure sévère, ne pouvant être récupérés que grâce à un onguent d'apaisement, un sort de *guérison totale*, ou un souhait.
5. *Apaisement :* ce baume élimine tous les dégâts causés par des brûlures à son bénéficiaire, quelle qu'en soit la quantité, qu'ils soient de nature magique ou non.
6. *Bronzage :* ce baume donne à la peau de son bénéficiaire une couleur lumineuse. Cet effet ne peut être annulé mais disparaîtra de lui-même en 1-4 mois.

Plume enchantée : cette plume de grande taille, d'origine animale, peut être utilisée pour écrire après avoir été trempée dans l'encre. On peut lui ordonner de copier un sort sur un parchemin, ce qu'elle ne fera qu'une fois par semaine au plus. Le parchemin original doit être brûlé et ses cendres mêlées à une encre rare (d'un prix de 1.000 po). On place ensuite la plume sur un parchemin vierge, en compagnie de l'encrier contenant l'encre spécialement préparée. Sur ordre, la plume commence à écrire, créant deux sorts identiques à celui du parchemin d'origine. Si ce dernier en contenait plusieurs, seul l'un des deux sera recopié (en deux exemplaires) : celui de plus petit niveau ou bien

(en cas de sorts de même niveau) celui que désignera le hasard. La plume ne peut recopier les parchemins de protection ni les écritures autres que celles figurant sur les parchemins de sorts.

Malheureusement, il existe une probabilité de 25 % par utilisation pour que la plume fuie, gâchant la totalité du parchemin sur lequel elle écrit. La tâche ne pourra être enlevée que par un *souhait*.

Roue carrée : cette « roue » étrange, de la taille de celle d'un chariot normal, ne peut être utilisée sur les routes ou autres terrains plats, étant parfaitement carrée. Néanmoins, montée proprement sur un chariot, elle permettra à celui-ci de se déplacer dans les montagnes ou les déserts, là où il n'existe pas de routes. Un chariot pourvu d'une roue carrée pourra être tiré par 2 chevaux à la vitesse de 6 m par tour ; 9 m par tour avec 2 roues ; 12 m par tour avec 3 roues ; et la vitesse normale de 18 m par tour est possible avec 4 roues.

Roue de la fortune : cet étrange objet mesure 3 m de diamètre. Fixé à un poteau ou à un mur, il peut tourner facilement. Il porte en décoration une alternance de bandes blanches et noires, se rejoignant toutes au centre où est montée une flèche verte. Celle-ci ne tourne pas avec la roue. Près de la circonférence, chaque bande blanche est ornée d'un cœur rouge, chaque bande noire d'un crâne blanc. Si l'on fait tourner la roue (ce dont toute personne possédant une Force de 3 ou plus est capable), celle-ci est animée durant 3 rounds d'un mouvement de rotation puis s'immobilise, la flèche verte pointant l'une des bandes, blanche ou noire (chances égales pour chacune). Une créature *charmée* ne peut faire tourner la roue. Un utilisateur ne peut le faire qu'une fois par jour.

Si la roue a tourné librement pendant les 3 rounds (qu'on ne l'a ni touchée, ni gênée en aucune façon) un effet magique se produit, déterminé par le résultat du tirage. La roue n'est affectée par aucune forme de magie, y compris la *télékinésie*. Il est impossible de l'endommager ! Tout *souhait* utilisé pour affecter la roue la fera disparaître, quels qu'en soient les termes. Seules les créatures possédant 26 dés de vie (ou niveaux) peuvent déplacer la roue. Elle pèse 20.000 po.

Bandes blanches (lancer 1d6)
1. 1.000 pièces d'or apparaissent.
2. Des gemmes (10 grenats) apparaissent.
3. 1 bijou (broche) apparaît.
4. 1 objet magique divers apparaît.
5. L'une des caractéristiques du personnage est majorée de 1 point (pour un score maximum de 18).
6. La caractéristique principale du personnage ou bien son score de constitution est majoré de 1 point (pour un score maximum de 18).

Bandes noires (lancer 1d6)
1. L'une des caractéristiques du personnage est minorée de 1 point (pour un score minimum de 3).
2. La caractéristique principale du personnage est minorée de 1 point.
3. La Constitution du personnage est minorée de 1 point.
4. L'objet magique transporté le moins précieux se désintègre.
5. Tous les objets non-magiques, à l'exception des habits normaux, se désintègrent.
6. Mort (pas de jet de protection).

Le MD peut déterminer aléatoirement le résultat du tirage ou le sélectionner. S'il le désire, il peut numéroter les bandes de 1-20 ou de 1-100 et établir un tableau comprenant d'autres résultats.

Roue flottante : cet objet semble identique à une roue de chariot normale mais permet au véhicule sur lequel elle est montée de flotter à la surface de l'eau. Une *roue flottante* permet à un chariot de traverser une rivière ou un fleuve sans couler, en emportant une charge de 10.000 po. Chaque roue supplémentaire permet d'ajouter 5.000 po à ce poids, pour un maximum normal de 25.000 po de poids. Il est également possible de traverser ainsi les marais mais à une vitesse très réduite à moins qu'un animal de trait aquatique ne soit disponible.

Une *roue flottante maudite* attendra d'arriver au milieu d'un fleuve ou d'une rivière et s'y immobilisera ; On ne pourra l'en déloger qu'en lançant un *désenvoûtement* au 15e niveau au moins.

Ceci permettra à la traversée de se poursuivre mais la roue demeurera maudite jusqu'à sa destruction.

Talisman de voyage élémentaire : il existe 5 types de talismans. Lancer 1d10 pour déterminer celui de l'objet qu'on vient de découvrir.

1-2	Talisman mineur de l'air
3-4	Talisman mineur de la terre
5-6	Talisman mineur du feu
7-8	Talisman mineur de l'eau
9-10	Talisman majeur (tous les éléments)

Talisman mineur : cet objet est constitué d'une amulette ronde, gravée, parfois trouvée au bout d'une chaine. En son centre se trouve un triangle surmonté d'un symbole (l'un des 10 symboles des rangs élémentaires). Sur le plan primaire, si l'utilisateur presse le centre du talisman tout en lançant un sort d'i*nvocation d'élémental*, l'effet de celui-ci sera inversé, enverra donc le porteur sur le plan élémentaire approprié.

Lorsqu'il porte le talisman, l'utilisateur peut respirer la matière élémentaire comme s'il s'agissait d'air pur et gagne la vision (généralement jusqu'à une portée de 40-400 m, selon les conditions).

Talisman majeur : les pouvoirs de ce talisman sont similaires à ceux des talismans mineurs mais s'appliquent aux quatre plans élémentaires. Les quatre symboles triangulaires des plans y sont gravés, se rejoignant en son centre. Les 10 symboles des rangs élémentaires sont inscrits sur la périphérie. S'il connaît les mots de commande appropriés, l'utilisateur peut également forcer un être élémentaire à lui obéir. Ceci utilise une charge, le talisman pouvant en dépenser 10 par visite dans un plan élémentaire.

10. Armures et boucliers

1. Chercher la taille de l'armure dans la table 10.a.
2. Chercher le type de l'armure dans la table 10.b.
3. Chercher la force de l'armure dans la table 10.c.
4. Tirer grâce à la table 10.c. les probabilités d'être spéciale. Utiliser alors la table 10.d. pour connaître le type exact.

Taille de bouclier et CA : les boucliers pour humains, nains ou elfes sont de « taille normale ». Un bouclier de petite-gens n'offrira aucune protection aux autres races, mais un bouclier de « taille normale » peut être utilisé par n'importe qui. Un bouclier géant est deux fois plus grand qu'un bouclier normal et procure un bonus de –2 à la classe d'armure.

Armures et boucliers spéciaux
Tous les pouvoirs spéciaux peuvent être utilisés une fois par jour au maximum, sauf précision contraire. Lorsque l'on utilise une armure et un bouclier, tous deux spéciaux, seul l'un des deux pouvoirs peut être utilisé durant un même round, sauf précision contraire.

Absorption : si l'utilisateur est frappé par un coup devant causer une perte d'énergie, l'armure ou le bouclier absorbe celle-ci ; l'utilisateur n'est donc affecté que par les dégâts normaux. Chaque perte d'énergie entraîne la perte d'un « plus » de force de l'armure ou du bouclier. Une fois réduit à zéro « plus », l'objet tombe en poussière. La limite normale d'une utilisation par jour ne s'applique pas. Ce pouvoir spécial n'est pas contrôlé par l'utilisateur ; un personnage ne peut pas choisir de subir la perte d'énergie pour conserver intact son bouclier ou son armure.

Charme : lorsque l'utilisateur est frappé par un adversaire celui-ci doit lancer un jet de protection contre les sorts ; un échec signifie qu'il est charmé par l'utilisateur (comme par les sorts de magicien *charme-personnes* ou *charme-monstres*). Si l'attaque a été effectuée à l'aide d'une arme tenue en main, l'attaquant bénéficie d'un bonus de +4 sur son jet de protection. Une seule victime peut être charmée par jour, mais il n'y a pas de limite au nombre de jets de protection pouvant être effectués avant que le charme ne se produise.

Désenvoûtement : cette armure (ou ce bouclier) ne peut pas être elle-même *maudite* lorsqu'on la découvre. Sur ordre, l'objet créera un effet de *désenvoûtement* sur l'utilisateur (uniquement) comme si le sort était lancé par un personnage de 36e niveau, (supprimant automatiquement l'effet d'une malédiction).

NOTE : cet objet fonctionnera un total de 3 fois, au rythme maximum d'une fois par jour. Lorsque les 3 charges ont été utilisées, il ne possède plus la moindre capacité spéciale et ne peut être rechargé ; il n'en reste pas moins magique, quel que soit son nombre de charges.

Électricité : l'armure (ou le bouclier) peut sur commande de l'utilisateur devenir chargée d'une force électrique magique. Si le porteur est frappé durant cette période, son adversaire reçoit 6-36 points de dégâts électriques. Il bénéficie néanmoins d'un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié. S'il attaque à l'aide d'une arme, ce jet s'effectue avec un bonus de +4. L'armure peut être chargée ou neutralisée en utilisant des mots de commande aussi souvent qu'on le désire mais n'infligera des dégâts (« décharge ») qu'une fois par jour.

Éthéralité : sur ordre, l'utilisateur peut devenir éthéré et le reste aussi longtemps qu'il le désire. Un second mot de commande lui permet de revenir sur le plan matériel. Chaque mot de commande peut être utilisé 1 fois par jour.

Forme gazeuse : cette armure (ou bouclier) précieuse permet à son utilisateur de se transformer en nuage de gaz (comme une *potion de forme gazeuse*), ainsi que tout son équipement (contrairement à la potion). L'utilisateur peut rester gazeux pendant un maximum de 6 tours, et peut revenir en forme normale par simple concentration.

Invisibilité : lorsqu'elle en reçoit l'ordre, l'armure (ou le bouclier) rend son utilisateur invisible, comme si le sort de magicien de 2e niveau était lancé. De plus l'armure (ou le bouclier) peut elle-même devenir invisible 3 fois par jour, sur ordre de l'utilisateur.

Perte d'énergie : cette armure (ou bouclier) peut sur ordre se charger de la manière décrite pour « Électricité » (voir plus haut). Mais au lieu d'infliger des dégâts à l'attaquant, elle entraîne la perte d'un de ses niveaux, ou dés de vie (comme un nécrophage). Le même jet de protection s'applique (avec un bonus éventuel) et en cas de réussite il n'y a pas de perte d'énergie. L'objet peut faire perdre 1 niveau ou dé de vie par jour, mais il n'y a pas de limite au nombre de jets de protection pouvant être effectués avant que la perte ne se produise.

Rapidité : cette armure (ou bouclier) créé sur commande un effet de *rapidité* sur son utilisateur, lui permettant des déplacements et un nombre d'attaques doublés (comme le sont de magicien de 3e niveau). La *rapidité* ne persiste que durant 1 tour.

Réflexion : si un sort de *lumière* ou de *lumière éternelle* est lancé sur l'utilisateur, l'armure (ou le bouclier) le renverra immédiatement à l'envoyeur, lequel doit lancer un jet de protection contre les sorts, sous peine d'être aveuglé (voir les détails dans la description des sorts). L'objet réfléchira jusqu'à 3 sorts par jour. De plus, lorsque l'utilisateur combat un monstre attaquant par le regard, les chances de voir celui-ci reflété sont les mêmes que si un miroir était tenu en main ; l'utilisateur ne souffre cependant pas de la pénalité de –2 sur ses jets de toucher (laquelle représente la difficulté de tenir le miroir en combattant).

Soins : cette armure (ou bouclier) peut soigner la moitié des dégâts reçus par son utilisateur. Elle ne peut soigner personne d'autre et n'affecte ni le poison, ni les maladies ni aucun dégât autres que les blessures.

Vol : sur commande, l'armure (ou le bouclier) créé sur son utilisateur un effet de vol persistant pendant 12 tours (2 heures).

ENCOMBREMENT DES ARMURES ET DES BOUCLIERS

Type d'armure	CA	Objet magique (par taille) Petite-Gens	Nain	Elfe	Humain	Géant	Objet normal
Bouclier	(–1)	70	80	90	100	200	100
Cuir	7	50	70	90	100	150	200
Lorica	6	65	85	110	125	190	300
Mailles	5	75	100	130	150	225	400
Harnois	4	90	115	150	175	260	450
Plates	3	100	130	170	200	300	500

11. Projectiles et lanceurs de projectiles

1. Chercher le type de projectile ou de lanceur dans la table 11.b. Noter la classe d'arme.
2. Chercher la force de l'arme dans la table 11.b., utilisant la colonne correspondant à la classe d'arme.
3. Tirer les chances de bonus données dans la table 11.b. Ne faire qu'un tirage par projectile ou lanceur de projectile.
4. L'objet est-il un projectile ou un lanceur de projectiles ?

Projectile : s'il existe un bonus, déterminez-en le type en utilisant la *table 11.c*. Servez-vous de la *table 11.d.* pour connaître le nombre de projectiles découverts. En cas de bonus, divisez ce dernier nombre par 2 (en arrondissant au chiffre supérieur) ; tous les projectiles posséderont le même bonus.

Lanceurs de projectiles : faire le tirage de portée supplémentaire en utilisant la table 11.e. En cas de bonus, déterminez-en le type exact grâce aux *tables 14.a-c*.

Nouvelles armes : les lanceurs de projectiles décrits dans les présents volumes (sarbacane et arbalète lourde) sont inclus dans les tables. Si vous ne souhaitez pas les utiliser, faîtes un nouveau tirage au cas où ils apparaîtraient.

Portée supplémentaire (lanceurs uniquement) : lancez 1d4 et ajoutez au résultat la force de l'arme. Cherchez le résultat dans la *table 11.e.* puis multipliez la portée maximum pour chaque catégorie de distance (courte, moyenne et longue) par le nombre donné.

Notez les nouvelles portées de manière à pouvoir vous y référer rapidement au cours du jeu.

Effets combinés : si un projectile et un lanceur de projectiles possèdent tous deux des « plus », c'est le total qui s'applique dans tous les cas. *Exemple :* des flèches normales lancées par un *arc long +1* peuvent blesser des gargouilles (endommagées uniquement par la magie).

Bonus des projectiles : (projectiles exclusivement). Un projectile magique est généralement privé de son enchantement après une utilisation, qu'il ait ou non touché sa cible. Pourtant si le projectile possède un bonus, un coup manqué ne détruira pas toujours la magie, sauf mention contraire dans les descriptions suivantes. Si le projectile est récupéré après un coup manqué, il peut généralement être réutilisé.

Charme : la victime touchée doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine d'être *charmée* par l'utilisateur (comme par les sorts *charme-personnes* ou *charme monstres*).

Chercheur : ce bonus ne s'applique que si le projectile est tiré sur un objet. Il touchera automatiquement tout objet visé se trouvant à sa portée, pourvu que la distance à parcourir ne soit pas obstruée. Il est possible de l'utiliser comme projectile de désarmement, pour trancher une corde normale, percer un sac, pousser un bouton, déclencher un piège, etc. Il manquera automatiquement toute créature sur laquelle on le tirera.

Désarmement : ce bonus ne fonctionnera que si la victime frappée tient en main une arme ou un autre objet. La victime doit réussir un jet de

protection contre les sorts, sous peine de lâcher l'objet. Celui-ci peut généralement être récupéré en un round (sauf s'il tombe dans un précipice, si quelqu'un d'autre le ramasse, etc.).

Dissipation : lorsque ce projectile atteint sa cible, il crée un effet de *dissipation de la magie*, centré sur son point d'impact (cube de 6 m de côté), comme lancé par un personnage de 15e niveau.

Escalade : ce bonus ne s'applique que si le projectile est lancé sur un objet. Il s'attache fermement à tout objet frappé puis crée une corde magique longue de 15 m qui sort de l'une de ses extrémités. Celle-ci pourra supporter un poids quelconque mais disparaîtra au bout d'un tour – ou sur ordre de l'utilisateur. Après avoir touché sa cible, le projectile ne peut plus être déplacé. Il disparaît en même temps que la corde.

Étourdissement : une victime frappée par ce projectile doit lancer un jet de protection contre les sorts ; en cas d'échec, elle est *étourdie* pour 1-6 rounds. Une victime étourdie ne peut se concentrer et souffre d'une pénalité de –2 à tous ses jets de protection, de –4 sur tous ses jets de toucher et de –4 sur sa classe d'armure.

Hurleur : l'effet de ce projectile se produit lorsqu'il est lancé, même dans le cas où il manque sa cible. En fendant l'air il produit un cri puissant, forçant toutes les créatures se trouvant à moins de 9 m de son chemin à faire un tirage de moral. En cas d'échec, les victimes battent en retraite, effrayées, durant 1-8 rounds.

Intermittence : ce projectile ne frappera jamais un ami de l'utilisateur, disparaissant puis apparaissant de nouveau jusqu'à ce qu'il atteigne un ennemi (si la vue de l'ennemi est bloquée par des amis, il est possible de frapper le jet de toucher d'une pénalité).

Lumière : ce projectile peut créer un effet similaire au sort de *lumière* (9 m de diamètre) soit sur ordre, soit en frappant sa cible. Une victime touchée doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine d'être aveuglée (comme si le sort avait été lancé sur ses yeux). Lorsque la *lumière* est créée, le projectile se désintègre.

Morsure : lorsque ce projectile atteint sa cible, il se transforme en serpent venimeux. En plus de recevoir les dégâts normaux, la victime doit lancer un jet de protection contre le poison ; un échec signifie la mort (ou bien, au choix du MD, des dégâts supplémentaires : 2-12, 2-20 ou 2-40 sont des valeurs recommandées).

Parlant : ce projectile manquera automatiquement toute créature visée. On l'utilise pour la communication. L'utilisateur peut lui confier un message de 20 mots ou moins puis le lancer, indiquant un endroit se trouvant à moins de 15 kilomètres ou bien visant une cible. Le projectile atterrira automatiquement sur le sol, près de sa cible et répétera le message à haute voix.

Pénétration : ce projectile ne peut être freiné par les buissons, les toiles d'araignées magiques ou autres) ni les autres formes de couvertures. La classe d'armure de la victime n'est modifiée par aucune sorte de couverture.

Rechargement : lorsqu'il est lancé, ce projectile ne produit aucun effet particulier. Laissé dans un carquois ou un sac en compagnie d'autres projectiles du même type, il en créera magiquement 1-20 supplémentaires par jour (de type normal, non-magiques).

Sanglant : lorsque ce projectile frappe une créature, il lui inflige des dégâts normaux. De plus il entraîne par la suite la perte d'1 pv par round jusqu'à ce que des soins magiques soient appliqués (*potion*, tous sorts de *soins*, etc.). Néanmoins les morts-vivants et les monstres construits (golems, statues vivantes, etc.) ne peuvent être blessés ainsi et ne reçoivent que les dégâts initiaux.

Soins : de toute évidence ce projectile est moucheté et porteur d'un symbole saint. Lorsqu'il frappe une créature, il ne lui inflige aucun dégât. Au contraire il lui *soigne* 2-12 points de dégâts, plus 2 points supplémentaires par « plus » qu'il possède.

Submersion : lancé sur une embarcation, quelle qu'elle soit, ce projectile détruit 11-20 (1d10+10) points de structure en atteignant sa cible. (on utilise la classe d'armure du vaisseau comme si le projectile constituait une attaque par catapulte ou bélier ; voir livret des règles Expert, page 47).

Téléportation : une victime frappée par ce projectile doit réussir un jet de protection contre les sorts, avec un bonus de +2, sous peine d'être téléporté à 1-150 kilomètres de là, la direction et la distance étant déterminées aléatoirement. Contrairement à l'effet du sort de magicien, la victime ne peut se matérialiser en altitude, ni au sein d'un objet solide.

Transport : une victime frappée par ce projectile doit lancer un jet de protection contre les sorts, En cas d'échec elle est envoyée à un maximum de 108 m de sa position initiale, au choix de l'utilisateur du projectile. L'effet est identique à celui du sort de magicien *porte dimensionnelle* ; la victime ne peut réapparaître au sein d'un objet solide. (voir la description du sort dans le livret des règles Expert, page 14).

Tueur : utilisez la *table 14.b.* pour déterminer un type d'adversaire. Lorsque cet adversaire est frappé par un tel projectile, il doit réussir un jet de protection contre les rayons mortels, sous peine de mourir, instantanément ramené à 0 points de vie.

Volant : ce projectile peut être lancé à une distance 5 fois supérieure à la normale. Si le lanceur de projectile n'est pas magique, utilisez les portées suivantes.

Pierre de fronde :	60 m/120 m/240 m
Flèche, arc court :	75 m/150 m/225 m
Flèche, arc long :	105 m/210 m/315 m
Carreau, arbalète légère :	90 m/180 m/270 m
Carreau, arbalète lourde :	120 m/240 m/360 m

Si le lanceur de projectiles est magique, les effets sont cumulatifs ; multipliez chaque portée maximum (déterminées pour le lanceur) par cinq.

12. Épées

1. Déterminer le type de l'épée (*table 12.a.*). Noter la classe d'arme qui conditionne la colonne utilisée pour l'étape 2.
2. Déterminer la force de l'arme (*table 12.b.*). Tirer les chances de posséder un bonus (pourcentage donné). Si bonus il y a, *refaire un tirage* : une épée peut posséder jusqu'à 3 bonus différents. Lorsque le nombre de bonus est connu, utilisez les *tables 14.a-c* pour en trouver les types exacts.
3. Déterminer l'intelligence de l'épée s'il y a lieu (*table 12.c.*). Utiliser les détails donnés dans les Règles Expert (pages 63-64) pour déterminer l'alignement, les pouvoirs, les conflits de personnalité, etc. On peut si on le souhaite tirer l'ego de l'épée sur 1d20 au lieu d'1d12.

13. Armes diverses

1. Chercher le type d'arme sur la *table 13.a.* Noter la classe d'arme pour l'utiliser dans l'étape 2.
2. Chercher la force de l'arme dans la *table 13.b.*, utilisant la colonne de classe d'arme appropriée. Tirer la chance de posséder un bonus (pourcentage). Si bonus il y a, *refaire un tirage*. Un maximum de 2 bonus peut être appliqué. Utiliser les tables 14.a-c pour déterminer les bonus exacts.

Nouvelles armes : les nouvelles armes décrites dans les présents volumes (bolas, filet, fouet et matraque) sont incluses dans les tables. Si vous ne désirez pas les utiliser, relancez les dés lorsque le tirage les désigne. Si vous désirez introduire le trident dans votre campagne, faites-le à la place d'un javelot normal.

Armes de retour : ce type d'arme de jet reviendra à son utilisateur s'il manque sa cible. On les appelle parfois « armes boomerang ». Si elle manque sa cible, l'arme reviendra à la fin du même round et pourra être automatiquement rattrapée par celui qui l'a lancée (à moins qu'il ne soit paralysé, confus, immobile etc.). Si elle touche sa cible, l'arme ne revient pas d'elle-même.

Intelligence : contrairement aux épées, les armes diverses ne sont généralement pas intelligentes. Si désiré, il est possible d'utiliser la *table 12.c.*, en appliquant une pénalité de –6 % à tous les tirages ; seules les épées doivent pouvoir atteindre une intelligence de 10 ou plus.

14. Bonus des armes

Classes d'armes

Les armes magiques sont fabriquées par un procédé spécial, généralement appliqué par un magicien travaillant en collaboration avec un armurier ou un forgeron. La « classe d'arme » mesure la difficulté de leur construction. Les tables de type d'arme donnent pour chacune sa classe. Les armes de classe A sont de petits objets magiques temporaires, ceux que l'on trouve le plus fréquemment. Les armes de classe D sont les plus grandes et les plus rares.

Le MD peut inventer de nouvelles armes selon ses désirs. Chaque nouvelle arme doit recevoir une classe d'arme. Les notes suivantes pourront se révéler utiles à ce sujet :

- Les armes de *classe A* sont des objets temporaires ; elles deviennent généralement non-magiques après avoir été utilisées une fois, même si le dé de toucher indique qu'elles ont manqué leur cible.
- Les armes de *classe B* comprennent toutes les armes de jet (lancées à la main, par opposition aux armes de trait) et les petites armes de mêlée.
- Les armes de *classe C* sont les armes de corps à corps plus grandes, comme les épées courtes ou normales.
- Les armes de *classe D* comprennent toutes les armes à 2 mains (dont l'épée bâtarde), ainsi que tous les lanceurs de projectiles.

Création d'armes spéciales

Vous souhaiterez peut-être sélectionner les armes en ayant à l'esprit un thème ou un but, plutôt que les déterminer aléatoirement. *Exemple :* si vous voulez placer une arme spéciale pour un clerc, choisissez une masse ou un marteau sur la table des armes diverses (*13.a.*), sélectionnez un bonus contre les morts-vivants table *14.a.* et parez-la d'un talent de détournement des pertes d'énergie (*table 14.c.*). Ainsi vous pourrez fournir aux personnages les outils dont ils auront besoin pour accomplir au sein de la campagne des aventures spécifiques.

Souvenez-vous que l'arme demeurera présente après la fin de la crise. Quoiqu'elle puisse être supprimée par la suite (grâce à des voleurs, des dégâts particuliers ou des moyens magiques divers) il vous appartient d'éviter d'introduire des objets trop puissants, susceptibles de causer des problèmes dans l'avenir.

Note : cette section ne doit pas être utilisée pour les projectiles ; voir la *table 11.c.*

Le bonus typique d'une arme est constitué par une force accrue face à un certain type d'adversaire. Néanmoins certaines armes possèdent une capacité spéciale, appelée *talent*, pouvant être un sort ou autre effet. Les épées sont plus susceptibles que les autres armes de posséder un talent ; l'intelligence n'est pas un facteur indispensable à la possession d'un talent.

Une arme donnée peut posséder plusieurs bonus. Si elle en possède un, faire un nouveau tirage sur le même pourcentage. Une épée peut posséder jusqu'à trois bonus différents. Une arme diverse ou un lanceur de projectiles jusqu'à deux. En déterminant les bonus ou talents exacts, retirez tous résultats obtenus deux fois.

Adversaires donnant lieu à un bonus de force supplémentaire : ceci se présente sous forme d'un nombre de « plus » supplémentaires lorsque l'arme est utilisée contre un certain type d'adversaires (exemple : épée +1, +2 contre les monstres enchantés). La quantité de bonus peut être supérieure de 1-5 « plus » à la force normale de l'arme, déterminée par la *table 14.a.*

Talent : certaines armes peuvent créer des effets de sorts ou posséder d'autres capacités utiles. Tous les talents sont décrits ci-dessous.

Descriptions des adversaires et des talents
Adversaires (table 14.b.)

Vous pouvez, si vous le désirez, ajouter d'autres adversaires. Si c'est le cas, assurez vous de ne pas mettre en danger l'équilibre du jeu.

Créatures des autres plans : monstres venant des plans élémentaires, éthéré, astral et extérieurs ; tous types confondus.

Créatures immunisées contre les sorts : monstres immunisés contre 1 niveau de sorts ou plus, comme cela est spécifié dans leur description (exemple : entité). Les créatures n'étant immunisées que contre un certain type de sorts n'entrent pas dans cette catégorie (exemple : l'immunité des morts-vivants aux sorts de *sommeil, charme* et *paralysie*).

Créatures respirant de l'eau : ceci comprend toutes les créatures possédant cette capacité, y compris les personnages sous l'influence d'une *potion* ou d'un *anneau de respiration aquatique*. Les mammifères marins (baleine, dauphin, etc.) respirent de l'air et ne font pas partie de cette catégorie.

Créatures se régénérant : comprend toutes les créatures regagnant plus d'un point par jour en se reposant ou d'une autre manière. Cela vaut pour les créatures portant un *anneau de régénération*.

Créatures utilisant des armes : comprend uniquement les adversaires ayant une arme à la main (ceci n'est pas valable pour les griffes) au moment du combat. *Exemple :* un vampire maniant une épée particulière serait affecté par le bonus, mais ne le serait pas s'il n'attaquait que par morsure.

Dragons : comprend les dragons normaux de toutes tailles et couleurs, ainsi que les chimères, hydres (tous types), salamandres et wyverns.

Géants : comprend les ogres, tous les géants normaux, les cyclopes et autres humanoïdes de taille géante (donc, éventuellement, un personnage ayant bu une *potion de croissance*).

Insectes : comprend toutes les formes normales et géantes d'insectes proprement dits (fourmis, scarabées, mouches, etc.), d'arachnides (araignées, tiques, scorpions, etc.) et de chilopodes (comme les mille-pattes).

Lanceurs de sorts : comprend tous les clercs, elfes, magiciens et autres créatures pouvant utiliser des sorts (comme les paladins, les esprits, etc.).

Lycanthropes : comprend toutes les créatures-garou, qu'elles soient sous forme animale ou non. Ceci vaut pour les personnages affligés de lycanthropie.

Monstres construits : comprend tous les monstres créés, comme les statues vivantes et les golems ; les gargouilles entrent également dans cette catégorie.

Monstres enchantés : il s'agit de toutes les créatures ne pouvant être atteintes par les armes normales ni par les armes en argent.

Morts-vivants : comprend tous les types, terrestres et aquatiques, des squelettes aux liches.

Reptiles : comprend toutes les formes de taille normale ou géante de lézards, serpents, tortues, crocodiles et dinosaures.

Talents (table 14.c.)

Note générale : sauf mention contraire, chaque talent ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Les talents reproduisant l'effet de sorts ne sont cependant pas des sorts et ne requièrent ni incantations verbales, ni concentration. L'utilisation d'un talent a lieu durant la phase d'un round de combat réservée aux sorts et aux *objets magiques*.

Charme : l'arme peut créer un effet de *charme-personnes* par jour, à une distance de 36 m maximum (similaire au sort de magicien de 1er niveau).

Découverte : cette arme peut créer un effet de *localisation des objets* par jour, à une distance de 36 m maximum (similaire au sort de magicien de 2e niveau).

Défense : la force de cette arme peut être utilisée normalement (appliquée aux jets de toucher et de dégâts) ou en tant que bonus sur la classe d'armure du porteur. Un lanceur de projectiles ne peut posséder ce talent (faire un nouveau tirage).

Détournement : si l'utilisateur est frappé par un coup pouvant causer une perte d'énergie, il lui est possible d'utiliser l'arme pour détourner automatiquement le coup. Après le succès de l'attaque, l'utilisateur doit décider de détourner ou non le coup. S'il utilise l'arme de cette manière, celle-ci absorbe la perte d'énergie ; chaque niveau de « perte d'énergie » absorbé entraîne la perte d'un des « plus » de l'arme. Si une perte d'énergie absorbée réduit le nombre de « plus » de l'arme à moins de 0 (comme dans le cas d'une arme +1 détournant l'attaque d'un spectre), elle se désintègre ; la perte « supplémentaire » n'affecte pas l'utilisateur. Si un lanceur de projectile possède ce talent, il est nécessaire de le tenir en main pour détourner le coup. Or il est totalement inutile durant une mêlée.

Dissimulation : sur commande, cette arme peut créer un effet d'*invisibilité* sur son utilisateur. De plus, elle peut elle-même devenir invisible 3 fois par jour.

Extinction : cette arme est froide au toucher. Employée contre une créature utilisant le feu (comme un dragon rouge, un élémental du feu, etc.) sa force (nombre de « plus ») est doublée. De plus, plongée au sein d'un feu normal, elle éteindra celui-ci. Elle n'a aucun effet sur les feux magiques. Si un lanceur de projectiles possède ce talent, celui-ci s'applique aux projectiles lancés plutôt qu'à l'arme elle-même.

Faucheuse : ce talent ne peut être possédé que par les armes tranchantes (épée, dague, etc.). Si on cherche à déterminer le talent d'une arme différente, faire un nouveau tirage. Si le dé de toucher est de 19 ou 20 (en incluant le bonus de force de l'arme, mais à l'exception de tout autre bonus), l'adversaire frappé doit lancer un jet de protection contre les rayons mortels. En cas d'échec, il s'écroule mort sur le coup, instantanément ramené à 0 points de vie. Si son jet de protection est réussi, il reçoit néanmoins des dégâts triplés par rapport à la normale. *Aucun bonus spécial ne s'applique lorsque l'arme est utilisée contre des monstres construits ou des morts-vivants, de tous types*.

Flammes : la pointe ou le tranchant de cette arme donnera naissance à des flammes sur commande. Celles-ci ne blesseront ni l'arme, ni son porteur, mais ajouteront un bonus de +2 sur les jets de toucher contre les hippogriffes, pégases, rocks et trolls, de +3 contre les sylvaniens et les morts-vivants. Ce bonus s'applique également aux jets de dégâts. Ces flammes peuvent être facilement utilisées pour allumer torches, lanternes ou autres objets inflammables. Si un lanceur de projectiles possède ce talent, celui-ci s'applique aux projectiles lancés plutôt qu'à l'arme elle-même.

Guérison : cette arme peut créer un effet de *soins majeurs* par jour sur son porteur (exclusivement), lorsqu'elle en reçoit l'ordre. Elle soigne ainsi 4-14 points de dégâts (similaire au sort de clerc de 4e niveau).

Guet : on peut ordonner à cette arme de guetter une race ou un type de monstre particulier. Elle sentira la présence des créatures spécifiées et vibrera légèrement si une ou plusieurs d'entre elles s'approchent dans un rayon de 18 m. Les vibrations alerteront silencieusement l'utilisateur. Il est impossible de nommer une créature spécifique, uniquement une race ou un type de monstre. Même si un premier commandement se révèle inutile, l'arme ne pourra sentir qu'un seul type (ou race) par jour.

Lumière : l'arme peut créer un effet de *lumière* par jour, à une portée de 36 m, pour une durée de 6 tours (similaire au sort de magicien de 1er niveau).

Paralysie : l'arme peut créer un effet de *paralysie* par jour, à une distance de 54 m (similaire au sort de clerc de 2e niveau).

Perte d'énergie : sur ordre, cette arme pourra faire perdre un niveau (ou dé de vie) à un adversaire qu'elle frappe (comme une apparition), en plus de ses dégâts normaux. L'ordre peut être donné après avoir lancé le dé de toucher. L'arme peut faire perdre en tout 5-8 niveaux (ou dés de vie) avant de perdre cette capacité pour toujours. La perte d'énergie ne peut affecter une créature possédant elle-même ce pouvoir (nécrophage, apparition, spectre, etc.). Si un lanceur de projectile possède ce pouvoir, celui-ci peut être appliqué à tout projectile lancé, mais chaque niveau perdu fait également perdre à l'arme un point de force (un « plus »). Si cette perte finit par la rendre non-magique, elle est ainsi privée de ses capacités de perte d'énergie.

Ralentissement : lorsque cette arme frappe un adversaire, elle peut le *ralentir* (similaire à l'inverse au sort de magicien de 3e niveau, *rapidité*), pendant 1 tour (aucun jet de protection). L'utilisateur peut décider d'utiliser ou non cet effet après avoir lancé son dé de toucher.

Rapidité : sur commande, cette arme pourra créer sur son porteur (exclusivement) un effet de *rapidité*. L'utilisateur peut alors se déplacer deux fois plus rapidement et attaquer 2 fois par round pendant 1 tour (similaire au sort de magicien de 3e niveau).

Respiration : cette arme peut créer soit un effet de *respiration aquatique*, soit un effet de *respiration aérienne* par jour. La respiration aérienne fournit de l'air pur à l'utilisateur (exclusivement) et peut être utilisée pour contrer les effets du vide, de l'air empoisonné (comme les pièges à gaz), et ainsi de suite ; elle ne peut néanmoins annuler les effets d'aucun souffle.

Silence : cette arme peut créer un effet de silence sur 5 m par jour, jusqu'à une distance de 54 m (similaire au sort de clerc de 2e niveau).

Souhaits : l'arme accordera 1-3 *souhaits* à son utilisateur (comme expliqué dans les Règles Expert).

Traduction : sur ordre, l'arme permettra à son porteur de comprendre tous les langages qu'il entend, quels qu'ils soient. Cette capacité persiste pendant 6 tours.

Tromperie : il est possible d'ordonner à cette arme de changer l'apparence de son utilisateur. La taille ne peut être modifiée mais les traits du visage, l'équipement porté etc. le peuvent. Il ne s'agit que d'une illusion : en fait l'utilisateur reste intact. Pour créer ce déguisement, l'arme doit être tenue en main (dégainée, dans le cas des armes tranchantes) ; elle ne peut se modifier elle-même.

Vol : cette arme peut voler et attaquer d'elle-même. Au cours d'une bataille, elle doit être utilisée au moins une fois normalement. Si on lui ordonne alors de voler, elle continuera à attaquer le même adversaire durant trois rounds supplémentaires puis retournera auprès de son maître après cette période (ou lorsqu'elle en recevra l'ordre). Ses jets de toucher sont tirés comme si elle était maniée normalement, en se basant sur la classe et le niveau de l'utilisateur. Si un lanceur de projectiles possède ce talent, il crée, en tirant, des projectiles normaux. Il est impossible de le charger.

Les scénarios suivants sont prévus pour s'insérer dans toutes les campagnes, que vous utilisiez ou non le monde de D&D décrit dans ces volumes. Ils permettront au MD et aux joueurs de se familiariser avec les règles concernant les tournois, le combat à mains nues, ainsi qu'avec la machine de guerre. Ils procureront sans doute plusieurs passionnantes séances de jeu.

1. La dague d'or

Cette aventure illustre l'utilisation des directives données au sujet des tournois (page 6). Des personnages de tous niveaux peuvent y participer.

Voici le parchemin que l'on peut lire dans tout le domaine du comté de Garette. Les souverains PNJ seront présents. Les souverains PJ de la campagne sont invités. Tous les autres PJ seront les bienvenus. Il vous est possible de situer le comté de Garette au sein de l'un de vos domaines structuré – en changeant les aspects désirés – ou bien d'en modifier le nom pour en faire le domaine d'ores et déjà connu d'un PNJ.

«OYEZ ! OYEZ ! OYEZ !»
Son EXCELLENCE sire James ESSEX
comte de GARETTE déclare
RÉJOUISSANCES et FESTIVITÉS
sur toutes ses terres à l'occasion
du grand tournoi de la DAGUE D'OR,
trois jours de combats et de célébration
en l'honneur de son excellence et de son domaine
TOUS sont INVITÉS à se présenter sur le PRÉ.
Les LICES accueilleront ARCHERS, LUTTEURS
et comprendront de nombreux concours d'ARMES.
Venez nombreux admirer la noblesse du pays
rivaliser avec ferveur au cours des JOUTES pour la
possession de la fabuleuse et MAGIQUE DAGUE D'OR.

Nobles présents

Sire James, le comte, tente de faire grande impression en emmenant :

5 chevaliers (G 10, 12, 14, 18, 25)
L'écuyer de chacun d'eux (G 2, 2, 3, 4, 5).
4 écuyers (G 1, 2, 3, 5)
et 30 hommes d'armes (HN, CA 4, épées).
Un autre comte ainsi qu'un baron, et leurs escortes, assisteront au tournoi.

Son excellence sire Niles comte Douglass (G 22) vient en compagnie de :

3 chevaliers (G 9, 12, 20)
L'écuyer de chacun (G 1, 1, 3)
3 écuyers (G 2, 3, 5)
et 20 hommes d'armes (HN, CA 5, épées).

Son excellence sire Mark, baron Acres (G17) vient en compagnie de :

2 chevaliers (G 12, 14)
L'écuyer de chacun (G 2, 3)
2 écuyers (G 2, 4)
et 10 hommes d'armes (HN, CA 4, épées).

Les nobles et les personnages de niveau nominal (les chevaliers) comptent dans la détermination du coût de la fête, les autres non.

Chevaliers présents

Un comte attire 6 chevaliers PNJ dans ses lices (selon le tableau de la page 6, de niveaux 10-21, 1d12+9) :

Françoise de Gras (G 21, L)
Sire John de Celtar (G 20, N)
Sire Bonfils (G 19, C)
Sire Guy de Gax (G 17, N)
Madame Orimarr (G 15, L)
Madame Thrush (G 13, C).

Sire Bonfils prétend être paladin mais est en réalité vengeur ; il tentera de gagner en employant une *épée +3*. Il existe un pourcentage de 10 % par épreuve pour que quelqu'un ait l'impolitesse de lancer un sort de *détection de la magie* près du « paladin » (ceci n'inclut pas les actions de PJ), lequel révèlerait l'enchantement de l'épée ; selon toute probabilité, cette tricherie passera donc inaperçue.

Sire Bonfils possède un « écuyer », lequel est en fait un voleur de 7e niveau. Celui-ci pratiquera activement sa profession parmi les foules assistant au tournoi. Chacun des autres chevaliers emmène 1-3 écuyers (guerriers de niveau 1-5).

Coûts

Jours fériés : les trois jours de tournois n'incluent qu'un jour férié pour les paysans, bien entendu. Le comté de sire James abrite 300 familles de paysans ; le souverain devra donc déduire 1.800 po (1 po par paysan, 6 par famille) de son revenu des impôts du mois, en raison de ce jour férié.

Festivités : sire James paie en monnaie sonnante et trébuchante les sommes suivantes, évitant ainsi une vérification de confiance à son domaine.

La « valeur de titre » du noble de plus haut rang est 2 (comte), ce qui représente un coût de base de 200 po. Viennent s'ajouter 100 po pour chaque autre noble (2, donc 200 po) et 50 po par personnage de niveau nominal composant les escortes (10, donc 500 po), plus 50 po pour tout chevalier supplémentaire présent (6, donc 300 po) ; ainsi le coût des festivités est de 1.200 po par jour. La chose durant trois jours, une somme de 3.600 po sera dépensée. Augmentez-la en fonction des PJ nobles ou de niveau nominal présents.

Le festin réservé aux paysans coûte 1 po par famille présente dans le domaine (300), d'où une somme de 300 po. Ajoutées au prix de revient de la fête dû aux visiteurs, la somme totale de 3.900 po devra être dépensée, plus les coûts dus aux PJ.

Lice en champ-clos

Généralités : les membres de l'escorte de sire James ne prennent part à aucune lice, à moins qu'un concurrent supplémentaire ne soit nécessaire pour des raisons d'appariement. Si c'est le cas, ils devront se retirer avant les deux derniers appariements, quelle que soit la lice. Les PJ peuvent participer aux épreuves qu'ils désirent.

Lice de tir à l 'arc
Les PNJ suivants participent au concours de tir. Tous utilisent des arcs longs :

3 paysans, tirant comme s'ils étaient guerriers du 7e niveau (experts).
11 chevaliers visiteurs
1 noble, le comte sire Niles.

Lice de lutte
Utilisez les règles de combat à mains nues. Tous les membres des escortes (à l'exception de celle de sire James) participent, mais aucun noble. Toute immobilisation doit être maintenue pendant 2 rounds pour que la victoire soit accordée. Cette rencontre étant amicale, nul ne devrait infliger de dégâts.

Lice d'escrime
Trois hommes d'armes entrent en lice, ainsi que tous les écuyers. Tout PNJ ayant perdu ½ de ses points de vie devra lancer un tirage de moral et un tirage de réaction. Il se déclarera vaincu s'il manque l'un ou l'autre.

Prix de lices en champ-clos
Le riche champion (il a remporté 7 joutes) sire James offre les prix suivants aux vainqueurs des lices en champ-clos :

Tir à l'arc : une *flèche +2 de retour*, en argent, plus 500 po.

Lutte : *potions de force de géant* et d'*héroïsme*.

Épée : une *épée courte +2* et un *bouclier +1* (taille humaine).

Joutes
Tous les PNJ nobles (à l'exception de sire James) ainsi que les 6 chevaliers visiteurs participent aux joutes. Les PJ nobles ou de niveau nominal peuvent y participer s'ils le désirent. Tous les PNJ sont CA 2 (plates et bouclier), à l'exception du vengeur (*plates +4*, CA –2 ; les 10 % de chances de découverte par combat s'appliquent toujours). Les PJ participant aux joutes doivent porter au mieux une armure de plates normale ainsi qu'un bouclier, utiliser une lance (D 1-10) et monter un cheval de guerre (emmené par eux ou emprunté sur place ; DE 12 m/round). Pour tout PJ tentant d'utiliser une magie déshonorante, utilisez la même chance de 10 % par combat pour qu'il soit découvert.

Si le nombre de participants est impair, en ajouter un, provenant des membres des escortes de niveau nominal. Apparier les concurrents au hasard puis utiliser les règles normales des joutes. Lorsque tous auront combattu une fois, appariez les vainqueurs et poursuivez cette procédure jusqu'à ce que quelqu'un l'emporte.

Dans ce tournoi de 3 jours, le vainqueur de chaque joute quotidienne reçoit un prix. Le troisième jour, les vainqueurs des deux joutes précédentes s'affronteront pour la possession du grand prix et l'attribution des XP. Si le même personnage est vainqueur durant les deux jours, il emporte automatiquement le grand prix, sans qu'il soit besoin de faire un troisième round. Si cela se produit, ce vainqueur sera néanmoins défié par le chevalier de 20e niveau, membre de l'escorte de sire Niles. D'autres défis ou duels se produisent généralement durant le troisième jour.

Le vainqueur de la joute reçoit l'homologation de sa victoire (si l'on utilise le système de titres optionnel), le grand prix (décrit ci-dessous) ainsi que 2.000 XP.

Prix des joutes

1er jour : fourreau pour épée longue, incrusté de gemmes (d'une valeur de 1.000 po).
2e jour : heaume incrusté de pierreries (d'une valeur de 1.000 po).
Grand prix : la dague d'or (avec fourreau incrusté de gemmes).

Cette *dague +4* se nomme Carillon. En compagnie de son fourreau, elle possède une valeur de 3.500 po, si on ne les considère que comme des bijoux. Utilisée pour frapper légèrement un autre objet magique, la dague émet une note claire et musicale audible jusqu'à 9 m (une capacité limitée de *détection de la magie*).

2. Les arènes de Garald le bleu

Cette aventure pour personnages de niveaux 8-24 illustre l'utilisation du système de combat à mains nues.

Le décor

Garald le bleu, célèbre pirate et pillard, s'est forgé un domaine sur une île rocheuse aux large des côtes du Vestland. Il attaque les bateaux. Quoiqu'il évite toujours les vaisseaux du Vestland, de l'Ostland et de Soderfjord, il s'est pourtant bâti une petite fortune grâce à la piraterie.

À l'extrémité sud de l'île, en haut d'un promontoire rocheux, se trouve un château conçu et construit par Garald, empli de provisions et paré de tous les conforts que peut procurer l'argent. Les prisons de ce château regorgent de prisonniers.

Garald a une passion : il aime observer d'héroïques aventuriers combattre les mains nues. C'est pourquoi il veille à ce que ses prisons soient toujours pleines, afin de satisfaire ses besoins de spectacle. Chaque soir, il assiste à 1-6 combats de lutteurs.

Garald commence réellement à s'amuser lorsque l'un de ses prisonniers remporte deux combats de suite. Le pirate fait en effet la même promesse à tous les prisonniers : gagnez trois combats à la suite et vous serez libres ! Mais il y a un piège : Garald dispute toujours lui-même le troisième combat et il n'a jamais été vaincu.

Le surnom du pirate lui vient de la teinte bleuâtre de son grand nez crochu. Il est extrêmement chatouilleux à ce sujet. S'il est offensé, il luttera contre l'offenseur et lui infligera des dégâts lorsqu'il l'aura immobilisé. Si la victime rompt l'immobilisation, elle est ramenée en prison. Sinon, plusieurs emplacements sont réservés au cimetière pour de telles occasions.

Déroulement du scénario

Les joueurs peuvent choisir un personnage dans la liste de prisonniers fournis ou bien emmener dans cette aventure leur PJ habituel. Dans ce dernier cas, le MD doit créer une situation aboutissant à la capture des PJ par Garald.

Tous les combats se déroulent dans une arène de 18 m de diamètre, profonde de 4,50 m, entourée par une balustrade. Garald et ses invités observent les combats depuis des sièges situés autour de l'arène. Les spectateurs comprennent 2-12 dames, un nombre équivalent de serviteurs ainsi que 11-20 guerriers appartenant à la garde du château de Garald. Gardes : CA 4 ; G 5 ; pv 25 chacun ; DE 18 m (6 m) ; NA 1 ; D 2-9 ; Mo 9 ; AL N.

Armés d'épées longues et de dagues, ces gardes sont responsables de la sécurité durant les combats. Plusieurs d'entre eux ont une dague tirée en permanence, prête à l'emploi. Qu'un prisonnier commence une incantation et les gardes ont automatiquement l'initiative. Un total de 3-12 dagues seront jetées vers le lanceur de sorts ; un seul succès suffira à interrompre le sort, l'effaçant de la mémoire de son propriétaire sans qu'il cause le moindre effet.

Les prisonniers peuvent tenter de s'échapper en bondissant vers la balustrade entourant l'arène. S'ils le font, lancez un d20 pour faire un tirage de Dextérité. Si le résultat est inférieur à la Dextérité du personnage, la tentative est couronnée de succès. Le prisonnier perd automatiquement l'initiative au round suivant mais peut désormais sortir de l'arène et rejoindre le balcon des spectateurs. Les nains et les petites-gens ne peuvent faire une telle tentative qu'avec l'aide de quelqu'un se trouvant dans l'arène.

Un passage souterrain masqué par une herse métallique relie la base de l'arène aux cachots.

Restrictions
Utilisez toutes les règles données pour le combat à mains nues, y compris la totalité des options. Comme noté ci-dessous, les prisonniers ne disposent d'aucun équipement. Il leur est possible de lancer des sorts, mais leurs chances de succès sont minces.



Lutteurs

Les PNJ et monstres suivants se trouvent dans les cachots de Garald, réservés pour les combats. Sélectionnez ou déterminez au hasard les adversaires pour chaque combat, en utilisant les tableaux qui suivent.

Pour la lutte, tous les personnages sont CA 9. À l'exception du centaure, tous les monstres tenteront de tuer leurs adversaires. Si un monstre est immobilisé, des gardes sautent dans l'arène pour le ramener dans une cage.

Le centaure lutte à la manière d'un PNJ.

Combat final

Garald le bleu : G 30, CA 9, F 18, D 16

Variations

Il est conseillé de tester séparément les variations suivantes puis de les combiner.

Duels à mort

Les PNJ enfermés dans les cachots sont les meilleurs lutteurs que Garald ait pu trouver. Il « élimine » parfois les plus faibles en ordonnant un duel à mort. Il existe une probabilité de 5 % par nuit pour que Garald ordonne un tel duel. Un seul combat a lieu mais les lutteurs doivent poursuivre jusqu'à ce que l'un ou l'autre soit tué. Un refus d'obéissance signifie la mort.

Les duels à mort se jouent toujours entre personnages ; les monstres n'y participent pas.

Équipes

Il y a 20 % de chances par nuit pour que Garald choisisse d'observer des équipes de lutteurs plutôt que des individus. Des personnages (2-5) combattent un nombre égal de PNJ, ou un unique monstre colossal.

Si deux équipes de personnages décident de tenter une sortie, utilisez les règles pour sortir de l'arène données plus haut. Que les personnages combattent les gardes en mêlée ! S'ils gagnent, ils réussiront à s'échapper. S'il combat une tentative d'évasion, Garald n'utilisera que ses mains nues.

d%	Personnage	Classe/ Niveau	For	Dex
01-06	Rudolfo	G14	18	7
07-11	Gruuda	G10	17	18
12-16	Fritz	V9	13	18
17-21	Hugo	G12	17	14
22-26	Gandar	N11	17	16
27-31	Carroll	V8	16	14
32-36	Edindol	M24	10	15
37-41	Blaireau	PG8	17	16
42-47	Skyrrl	G9	18	14
48-52	Trialor	G23	17	11

d%	Monstre	DV	CA	NA	Dégâts
53-60	Grand crocodile	6	3	1	2-16
61-68	Centaure	4	5		Lutte
69-76	Scorpion géant	4	2	3	1-10 (x2), 1-4 + poison
77-84	Ours-hibou	5	5	3	1-8 (x3)
85-92	Géant du feu	11+2	4	1	1-4 + poison
93-00	Golem d'ambre	10	6	3	2-12 (x2), 2-20

3. La chute de l'Aigle Noir

Cette aventure doit être réglée à l'aide du système de batailles rangées « machine de guerre ». Des personnages de tous niveaux peuvent y participer.

Le MD et les joueurs doivent répartir les troupes en forces et calculer leurs indices (IFB, classe de troupes et IB). À l'aide de ces calculs, vous pourrez jouer une série de batailles devant résulter en la défaite et la destruction de l'infâme baronnie de l'Aigle Noir (du livret des règles Expert). Les PJ peuvent participer à cette tâche si ces scénarios n'entrent pas en conflit avec la campagne (à l'option du MD). S'il est utile pour la campagne que l'existence des forces maléfiques représentées par la baronnie se maintienne, utilisez ces scénarios en tant qu'aventure indépendante, n'ayant aucun rapport avec la campagne.

Utilisez la carte N°1 du livret des règles Expert (page 34) pour mettre en scène et résoudre les scénarios suivants. L'échelle de la carte est de 9 km par hexagone.

La situation

La petite route de commerce courant le long du Fleuve Highreach est le cordon ombilical économique de Spécularum. La ville de Kelven, située à l'intersection des 3 branches de Highreach est la clef de la défense du fleuve.

Le baron Ludwig von Hendricks, dit « l'Aigle Noir », déteste depuis longtemps les contraintes qui lui sont imposées par l'archiduc Stéfan Karameikos. Le baron se sent désormais assez fort pour défier l'archiduc. La ville de Kelven est un emplacement idéal car l'archiduc devra faire sortir ses armées pour combattre. En terrain découvert, le Baron se sent capable de gagner.

Les partis en présence

Le conflit principal de cette brève guerre se situe entre la baronnie de l'Aigle Noir et le grand-duché de Karameikos. Dans chacun des scénarios suivants, ces partis resteront opposés ; des alliés se joindront à chacun d'eux. Les tableaux suivants font le bilan des forces en présence :

Aigle Noir	Spécularum
Garde de l'Aigle Noir	Garde ducale
Gobelins E	Hommes de Kelven
Gobelins NE	Mercenaires thyatians
Orques	Elfes de l'ouest
Goblours	Elfes de l'est
Créatures-garous	Gnomes

Règles

Utiliser pour ces scénarios une « unité de temps » d'une journée (voir la machine de guerre pour son utilisation).

Il faut du temps aux leaders pour coordonner leurs forces largement déployées. Pour cette raison, chaque parti peut déplacer une force lors du premier jour, deux forces lors du second et ainsi de suite.

Seuls Noircastel et Spécularum sont considérés comme des « place-fortes » au cours de ces scénarios. Chaque forteresse conserve une force défensive de 100 soldats du même type que les gardes lorsque ses armées sont en campagne. Les autres villes, ruines et agglomérations présentes sur la carte sont entourées de « murailles » (pour les facteurs de défense de la « machine de guerre »).

La garde de l'Aigle Noir ne se trouve sur le territoire de son suzerain que dans la Baronnie de l'Aigle Noir. La garde ducale ainsi que les hommes de Kelven se trouvent sur le territoire de leur suzerain dans la totalité du grand-duché, à l'exception de cette baronnie.

Chaque force doit entamer un scénario à un hexagone maximum du mot identifiant sa patrie sur la carte n°1. La garde de l'Aigle Noir se place où elle le désire dans les limites de la baronnie mais la garde ducale se place obligatoirement à Spécularum. Les elfes de l'ouest sont les plus proches de Kelven ; les elfes de l'est se trouvent près du côté droit de la carte. Les « gobelins E » sont ceux qui vivent à l'est de Kelven. Les « gobelins NE » sont ceux qui demeurent entre les branches nord-est du fleuve. Les gobelins et les kobolds vivant au nord de la vallée perdue – hors du grand-duché – ne participent pas aux combats.

Les troupes

En ce qui concerne les forces suivantes, utilisez le système d'indice standard.

Catégorie	Garde de l'Aigle N.	Hommes de Kelven	Garde ducale	Elfes de l'ouest	Elfes de l'est	Mercenaires thyatians
Nbre de soldats	200	80	500	100	250	800
Niveau du leader	15	4	18	5	6	16
Bonus capacité du leader	3	1	3	1	2	2
% du niveau nominal	3	0	1	0	0	4
Niv. moyen officiers	6	2	4	2	3	7
Niv. moyen soldats	1	1	1	1	1	1
Semaines entraînement	20	4	12	12	14	18
Entraînement av/leader	12	4	4	12	8	8
Mois de cantonnement	12	1	12	3	3	12
Victoires passées	4	0	6	3	3	8
Déroutes passées	0	0	0	0	0	0
Qualité des armes	Exc.	Moy.	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne
Nbre. d'armes/soldat	2	1	2	2	2	2
CA moyenne	4	8	5	7	7	4
Force demi-humaine	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non
Soldats av. projectiles	50	40	200	50	50	200
Soldats av. magie	0	0	0	0	0	0
Lanceurs de sorts	12	1	21	100	50	80
Soldats montés	200	0	100	0	0	200
Soldats volants	0	0	0	0	20	0
Déplacement moyen	36 m	36 m	27 m	36 m	36 m	27 m

En ce qui concerne les forces suivantes, utilisez le système d'indice standard.

Catégorie	Gnomes	Orques	Goblours	Gobelins E	Gobelins NE	Lyc.
Nbre de soldats	150	300	80	300	300	100
Niveau du leader	4	3	5	3	3	7
Niv. moyen soldats	1	1	3	1-1	1-1	4
Dégâts max/round	8	8	9	6	6	8
Archers	oui	oui	Non	Non	Non	Oui
Lanceurs de sorts	non	non	Non	Non	Non	Non
Création magique	non	Non	Non	Non	Non	Oui
Volants	non	non	non	non	non	non

Scénarios

Les trois scénarios suivants ne peuvent s'utiliser de concert. Chacun d'entre eux est une version différente de la guerre dans son ensemble, mettant en jeu des forces différentes. Utilisez les règles de la machine de guerre pour l'initiative, les déplacements et les combats. Toute règle optionnelle peut être utilisée si les joueurs se mettent d'accord avant de commencer à jouer. Chaque scénario se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs se rende ou bien ne possède plus aucune unité active sur le terrain.

L'objectif du baron est d'occuper et de tenir la ville de Kelven.

L'objectif de l'archiduc est de détruire les forces du baron.

Scénario n°1, forces :

Aigle Noir	Duché
Garde de l'Aigle Noir	Garde ducale
Gobelins E	Hommes de Kelven
Goblours	Elfes de l'ouest
	Gnomes

Scénario n°2, forces :

Aigle Noir	Duché
Garde de l'Aigle Noir	Garde ducale
Gobelins E	Hommes de Kelven
Goblours	Elfes de l'ouest
Gobelins NE	Gnomes
Orques	Elfes de l'est

Scénario n°3, forces :

Pour ce scénario, les elfes de l'est sont tous équipés d'armes en argent. Les mercenaires thyatians ont pour point de départ la route côtière, à la frontière du grand-duché. Les lycanthropes ont pour point de départ Wereskalot.

Aigle Noir	Duché
Garde de l'Aigle Noir	Garde ducale
Gobelins E	Hommes de Kelven
Goblours	Elfes de l'Ouest
Gobelins NE	Gnomes
Orques	Elfes de l'Est
Lycanthropes	Mercenaires thyatians

ÉPILOGUE



Les directives données dans ces volumes sont les semences de l'imagination ; développez-les selon vos vœux. Souvenez-vous qu'il ne s'agit que de suggestions, en aucun cas indélébiles. Utilisez-les ou modifiez-les pour qu'elles s'adaptent à vos propres parties. Assurez-vous de garder la trace de vos changements, ajouts et ainsi de suite, afin que vos « règles-maison » puissent s'appliquer avec justice à tous vos joueurs.

Que faire de tout cela ? Tout d'abord, jouez les aventures données dans ce volume. Elles sont conçues afin de servir d'exercices d'échauffement pour l'utilisation des nouvelles règles relatives aux tournois, au combat à mains nues et aux batailles rangées.

Au travers des livres de règles et les aventures de D&D, c'est tout un monde fantastique qui se développe ; vous pouvez l'utiliser avec confiance, sûrs de voir se révéler petit à petit une épopée fantastique passionnante, emplie de défis ; les premières aventures situées dans le grand-duché de Karameikos (des règles Expert) n'étaient qu'un début – le « berceau » de l'aventure fantastique.

Ce décor est grandement affecté par la chute de la baronnie de l'Aigle Noir décrite dans ce livret (scénario N°3, pages 61-62). Le grand-duché devient uni, paisible et donc – du point de vue des aventuriers – ennuyeux ! L'expansion devient obligatoire ; vos personnages sont prêts à élargir leurs horizons, continuer à explorer (et peut être gouverner) le continent.

La carte d'une région plus grande, comprenant la plupart des terres situées au nord et à l'ouest du duché, se trouve à la page 32 du Livre des Joueurs. Vous pouvez l'utiliser pour développer votre propre campagne – ou bien attendre de voir ce que vous réserve la série d'aventures à venir. En effet ce décor sera celui de tous les prochains modules d'aventures de D&D publiés par TSR !

Le premier module de niveau compagnon, « l'épreuve des seigneurs de la guerre » (CM1) montre en détails l'exploration et le développement des terres de Norwold, la région se trouvant juste au nord de la carte des règles Expert. Deux grands empires sont en conflit, entamant une histoire épique d'hommes et de magie mais n'anticipons pas. Continuez à suivre la série et découvrez-en les mystères, les réponses, ainsi que ce qu'ils dissimulent…

Entraînez-vous avec vos nouvelles armes. Explorez les options supplémentaires fournies par le combat à mains nues. Prenez le commandement des armées du royaume ; il vous faut affronter et vaincre les puissances du mal ! Consolidez vos places-fortes, développez vos terres ; élargissez vos horizons. Préparez votre futur et atteignez vos buts. Mais aussi et surtout : amusez-vous !

Index pour le Livret des JOUEURS et le Livret du MAÎTRE DU DONJON

M = Livret du Maître J = Livret des joueurs

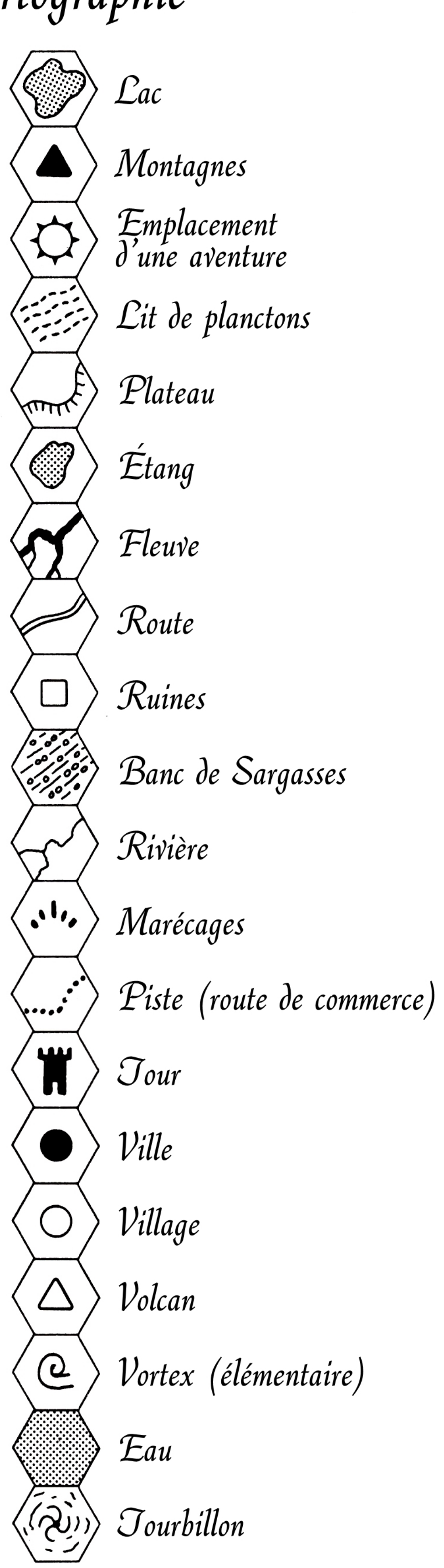
DONJONS & DRAGONS®

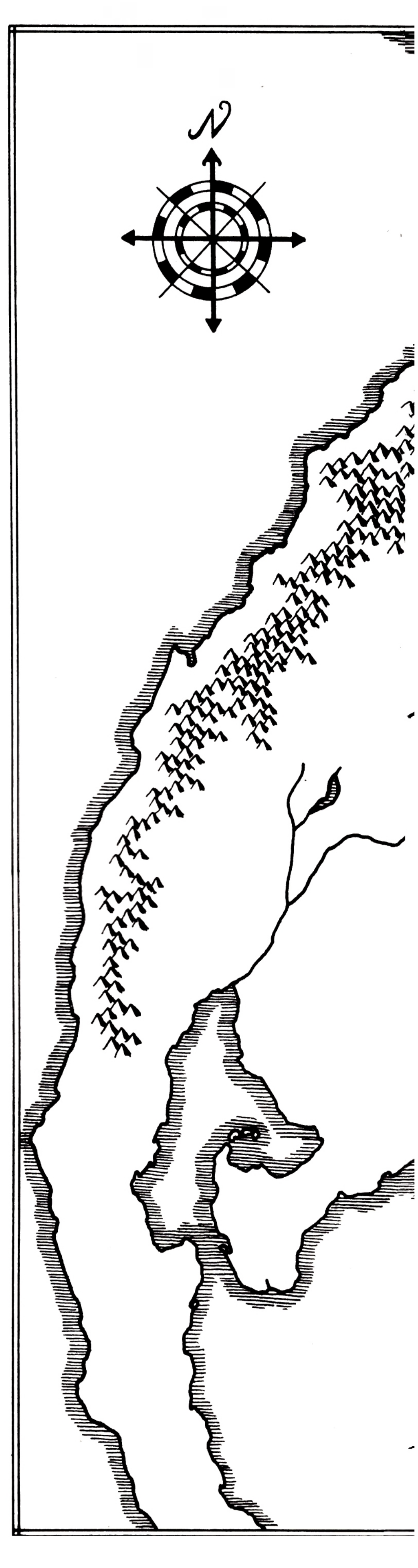
Règles Compagnon

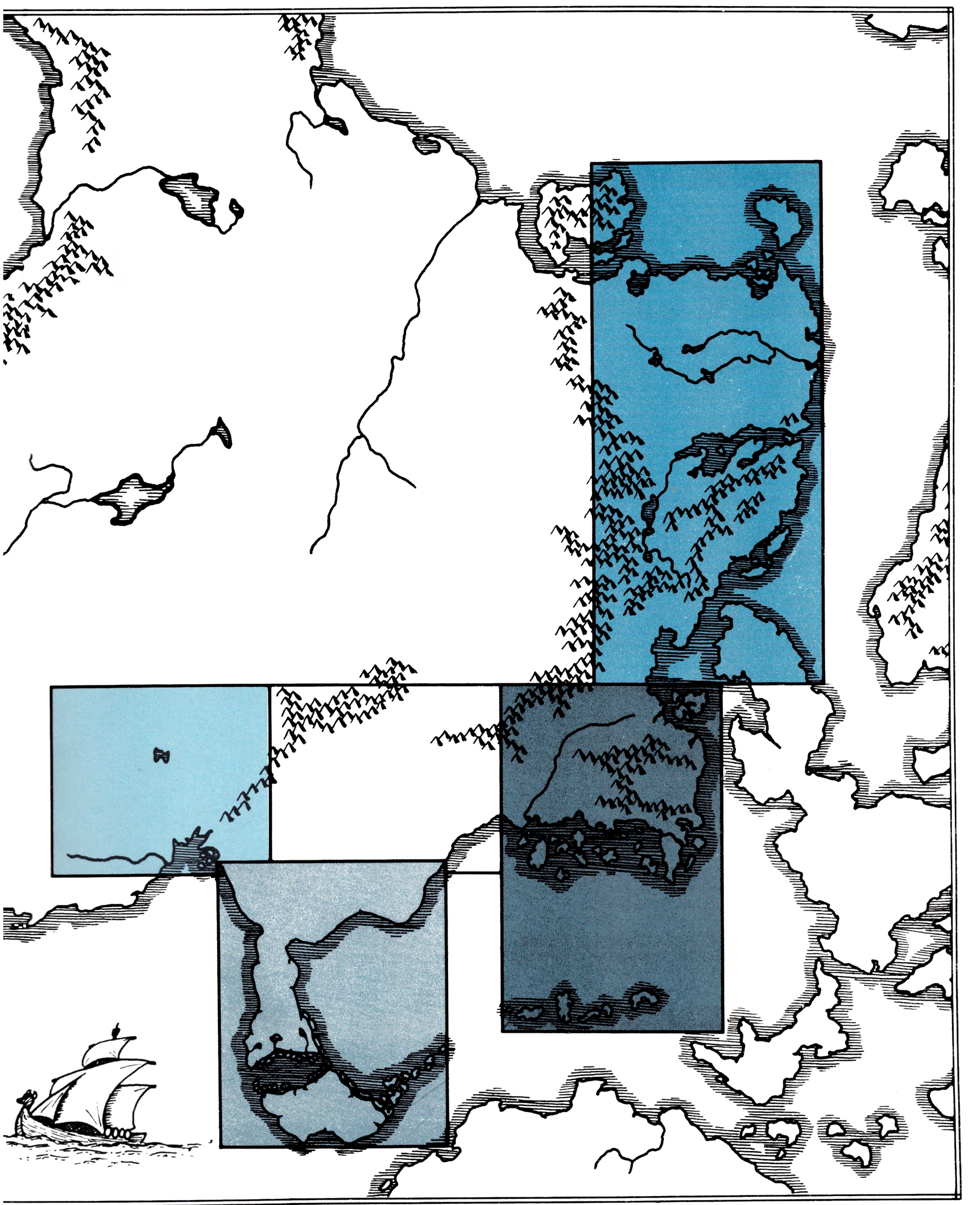
Carte : Nouveaux symboles de cartographie

Nouveaux symboles de cartographie









DONJONS & DRAGONS®

RÈGLES COMPAGNON

"L'aventure prend une dimension épique !"

Vos personnages de bas niveaux ont vécu beaucoup d'aventures se situant dans des donjons avec les Règles de Base.

Par la suite, avec les Règles Expert, ils ont découvert le monde extérieur et sûrement acheté ou construit une place-forte.

Arrivés maintenant aux niveaux compagnon (15 à 25) les aventuriers peuvent devenir suzerains et gérer des domaines entiers, les aventures devenant alors mondiales, et ils commencent à découvrir les autres plans d'existence.

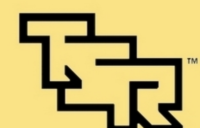
Les nouvelles notions abordées dans les Règles Compagnon sont :

- **Combat à mains nues**
- **Les places fortes/Domaines**
- **Activités secondaires des personnages**
- **Les batailles rangées**
- **Le multivers**

AVERTISSEMENT : ce livre a été conçu pour être utilisé avec les Règles de Base et les Règles Expert de DONJONS & DRAGONS® ; il n'explique pas comment jouer. Vous devez impérativement posséder les Règles de Base et Expert afin de pouvoir utiliser les Règles Compagnon.



Cette édition entièrement restaurée a également bénéficié de nombreuses corrections afin d'expurger les erreurs présentes dans la version originale française ; les différents livrets de règles de la gamme ont également été harmonisés entre eux, offrant enfin une édition digne de ce nom.



DONJONS & DRAGONS®

RÈGLES COMPAGNON

Version restaurée et corrigée - août 2022